SEGA

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

КНИГА В ПОДАРОК

ИГРЫ SEGA

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

СЕКРЕТЫ • КОДЫ • ПАРОЛИ • ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

Лучшие игры для Sega Mega Drive II, IV, Genesis I, II, Symba`s I, II

Секреты, полные описания, коды, пароли, советы по прохождению

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург

2001

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

Лучшие игры для Sega Mega Drive II, IV, Genesis I, II, Symba`s I, II. – СПб «Нева-Визит», 2001. – 424 стр.

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды, пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождения игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо № 13-07-19-5833 от 31.12. 97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.

ISBN 5-93603-025-3

© Издательство «Нева-Визит», 2001

Содержание

Aladdin 7
Beavis and Butt-Head 13
Bubba & Stix 19
Cannon Fodder 22
Centurion: Defender of Rome 26
Dune 2: The Battle for Arrakis 29
Faery Tale Adventures (The) 45
Fantastic Adventures of Dizzy 56
Gemfire 61
General Chaos 66
Genghis Khan II 70
Immortal 75
Landstalker 78
Light Crusaders 102
Lion King (The) 109
Lord Monarch 116
Lost Viking (The) 127
Mega-Lo-Mania 131
Monster World IV 139
Operation Europe 146
Pacific Theatre of Operation 155
Phantasy Star II 163
Phantasy Star III 187
Phantasy Star IV 206
Pirates! Gold! 228
Pocahontas 232
Populous 2 237
Ring of Power 247
Scooby Doo 256

Shining Force **260**
Shining Force II **272**
Shining in the Darkness **288**
Soleil **303**
Story of Thor (The) **312**
Syndicate **319**
Technoclash **333**
Theme Park **343**
Wonder Boy in Monster World **357**
Worms **362**
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ **379**

Abrams Battle Tank 379
Addams Family 379
Aero the Acro-Bat 1 379
Aero the Acro-Bat 2 379
After Burner 2 379
Air Diver 379
Aisle Lord 379
Aladdin 379
Alien 3 379
Alien Soldier 379
Alien Storm 380
Alisia Dragoon 380
Altered Beast 380
Animaniacs 380
Another World 380
Arch Rivals 380
Arcus Odyssey 380
Arnold Palmer 381
Tour Golf 381
Arrow Flash 381
Asterix and the Great Rescue 381
Athlete Power 381
Awesome Possum 381
B.O.B. 381
Back to the Future 3 381
Barkley: Shut Up and Jam 381
Barkley: Shut Up 382
and Jam 2 382
Batman & Robin 382
Batman Forever 382
Batman: Revenge of the Joker 382
Battletech 382
Battletoads & Double Dragon 382
Beast Wrestler 383
Beavis and Butt-Head 383
Best of the Best:
Championship Karate 383
Bio-Hazard Battle 383
Black Hole Assault 383
Blood Shot 383
Boogerman:
A Pick & Flick Adventure 383
Boy Soccer Team 3 384
Bubba'n'Stix 384
Bubble & Squeak 384
Bubsy 384
Bubsy 2: Defines Delays 384
Bulls vs. Blasers 384
Bulls vs. Lakers 384
and the NBA Playoffs 384
Burning Force 385
Caesar's Palace 385
Cannon Fodder 385
Castlevania: Bloodlines 385
Centurion Defender of Rome 385
Chakan: the Forever Man 385
Chuck Rock 385
Chuck Rock 2 386
Cliffhanger 386
Cobra Command 386
Combat Cars 386
Comix Zone 386
Contra Hard Corps 386
Cool Spot 386

Cosmic Carnage 386
Cosmic Spacehead 386
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 386
Curse 386
Cyber Ball 386
Daffy Duck in Hollywood 387
Dangerous vs. Seed 387
Dare Before Christmas 387
Darius 2 387
David Robinson's Sup.
Court Bas Ketball 387
Deadly Moves 387
Decap Attack 387
Demolition Man 388
Desert Strike: 388
Return to the Gulf 388
Devil Crash 388
Dino Land 388
Dinosaurs for Hire 388
Donald in Maui Mallard 388
Doom Troopers 388
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine ... 388
Dracula 389
Dyna Brothers 2 389
Dynamite Duke 389
Dynamite Headdy 389
EA Hockey 389
Earnest Evans 389
Earthworm Jim 389
Earthworm Jim 2 390
Ecco the Dolphin 390
Ecco 2: the Tides of Time 390
Ecco Junior 390
El Viento 390
European Club Soccer 390
Exo Squad (The) 390
F-15 Strike Eagle 1 391
F-22 Interceptor 391
F - 117 Night Storm 391
Fantasia 391
Ferrari Grand Prix Challenge 391
Fido Dido 392
FIFA International Soccer 392
FIFA Soccer'95 392
Fire Mustang 392
Fire Shark 392
Flicky 392
Flinstones (The) 392
Frankenstein 392
Gaiares 393
Garfield: 393
Caught in the Act 393
Gargoyles 393
Generation Lost 393
Ghouls'n' Ghosts 393
Global Gladiators 394
Gods 394
Golden Axe 394
Golden Axe 2 394
Golden Axe 3 395
Green Dog:
The Beached Surfer Dude 395
Hard Ball 395
Herzog Zwei 395
Humans 395
Incredible Hulk (The) 396
Indiana Jones Greatest Adventures ... 396
James Pond 3:
Operation Starfish 396
Joe Montana 3 396
Judge Dredd 396
Jungle Book (The) 396
Jungle Strike 396
Jurassic Park 396
King Salmon 397
Krusty's Super Fun House 397
Lawnmower Man (The) 397
Lemmings 397
Lemmings 2 397
LHX Attack Chopper 398
Lion King (The) 398
Lost Vikings (The) 398
Lost World (The) 398
M.U.S.H.A. (Aleste) 398
Madden NFL' 96 399
Marco's Magic Soccer 400
Mario Andretti Racing 400
Mario Lemieux Ice Hockey 400
Marsupilami 401
Marvel Land 401
Mega Bomberman 401
Mega Turrican 401
Metal Marines 401
Mickey Mania 401
Micro Machines 401
Mighty Max 401
Misadventures of Flink (The) 401
Monaco Grand Prix 2 402
Mortal Kombat 402
Mortal Kombat 2 402

Mortal Kombat 3 404
Mortal Kombat 3 Ultimate 406
Mortal Kombat 5 411
Mr. Nuts 411
Mutant League Football 411
Mutant League Hockey 411
NBA Jam 411
NFL Sports Talk '93 411
Out Run 411
Pagemaster (The) 412
Pete Sampras Tennis'96 412
Phelios 412
Pink Panther in
«Pink Goes to Hollywood» 412
Pirates of Dark Water (The) 412
Pitfall : The Mayan Adventure 412
Pocahontas 412
Polterguy 412
Power Ball 413
Power Drive 413
Predator 2 413
Primal Rage 413
Prince of Persia 414
Quack Shot Starring Donald Duck 414
Queen of the Road 414
Radical Rex 414
Rebel Assault 414
Red Zone 415
Ren & Stimpy Show 415
Road Rash 415
Road Rash 3 415
Roar of the Beast 415
Robocop vs.Terminator 415
Rolling Thunder 415
Rolling Thunder 2 415
Rolling Thunder 3 416
S.S. Lucifer: Man Overboard 416
Saint Sword 416
Second Samurai 416
Shadow Dancer 416
Shadowrun 416
Shaq Fu 416
Shinobi 3: 417
Return of the Ninja Master 417
Shove It! The Warehouse Game 417
Skeleton Crew 417
Skitchin' 417
Slaughter Sport 417
Smurfs (The) 417
Snow Bros. Nick & Tom 417
Soldiers of Fortune 417
Sonic 3D Flickies island 418
Sonic Spinball 418
Sonic the Hedgehog 418
Sonic the Hedgehog 2 418
Sonic the Hedgehog 3 418
SplatterHouse 2 418
SplatterHouse 3 418
Spot Goes to Hollywood 418
Star Trek:Deep Space Nine 418
Streets of Rage 419
Streets of Rage 2 419
Streets of Rage 3 419
Sunset Riders 419
Super Hydlide 419
TechnoCop 419
Teenage Mutant Ninja Turtles:
Tour. Fight. 419
Terminator 2 (T2):
The Arcade Game 419
Theme Park 420
Tin Head 420
Tiny Toon Adventures:
Buster's Hid.Tr. 420
Toe Jam & Earl 420
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron 420
Tom&Jerry: Frantic Antics 420
Toy Story 420
True Lies 421
Turrican 421
Twin Cobra 421
Twinkle Tale 421
Universal Soldier 421
Urban Strike 421
Vectorman 421
Vectorman 2 421
Verytex 422
Warlock 422
Warrior of Rome 422
Wiz'n'Liz 422
Wolverine 422
World of Illusion 422
X-Men 422
X-Men 2: the Clone Wars 423
Y's 423
Zero the Kamikaze Squirrel 423
Zero Tolerance 423
Zombies Ate My Neighbors 423
Zool: Ninja of the N - Th Dimention ... 423

ALADDIN

АЛЛАДИН

Эта игра по мотивам одноименного полнометражного диснеевского мультфильма, выпущенная фирмами Disney Softyware и Virgin, в далеком уже 93 году до сих пор не утратила своей популярности. Это и неудивительно – перед вами первая игра по мотивам мультфильмов, в которой графика и анимация практически не уступают мультипликационным. Когда-то эта игра производила ошеломляющее впечатление, близкое к полуобморочному, но и в наши дни она совсем неплохо смотрится.

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг

Предыстория

Добро пожаловать в экзотический мир средневекового Востока, мир «Тысячи и одной ночи». Мир, в котором возможно все – даже уличный воришка по имени Алладин может стать принцем и жениться на принцессе, предварительно одолев в жаркой схватке могущественного колдуна-визиря. Правда, стать принцем уличный воришка может только при условии, что ему окажет небольшую помощь могущественный джинн, обитающий в волшебной лампе. Но, как гласит арабская народная мудрость, на джинна надейся, а сам не плошай. Из многих переделок Алладину придется выпутываться самому, не рассчитывая на постороннюю помощь.

Но прежде чем окунуться в полный опасностей и приключений мир этой игры, неплохо было бы разобраться с главным меню.

Главное меню

START GAME – начать игру. Но начинать игру явно не стоит, пока вы не разобрались со всеми остальными пунктами меню.
OPTIONS – перед вами настроечное меню игры.
KEYS – вы должны поудобней расставить кнопки на джойстике для того, чтобы вы могли в полной мере использовать навыки героя игры. Итак, какими же навыками обладает Алладин?

Управление

←, → – двигаться влево и вправо.
↑ – задрать голову и посмотреть, что там творится наверху.
↓ – присесть и одновременно посмотреть, что происходит в нижней части экрана.
JUMP (C) – прыжок
THROW (A) – швырять метательные яблоки.
SWORD (B) – разить врагов острым ятаганом.

Если одновременно с прыжком нажимать кнопки ← или →, то Алладин будет прыгать не вверх, а в нужную вам сторону, для того чтобы Алладин уцепился за платформу (камень и т. п.) расположенную выше, необходимо одновременно с прыжком нажимать кнопки → и ↑ или ← и ↑.

Алладин на уровне Rug Raid («Полет на ковре самолете») (как легко догадаться из названия уровня) становится пилотом ковра-самолета. В этом случае управление становится еще более простым, в нем участвуют только кнопки ↑ и ↓, остальные кнопки вам на этом уровне не нужны, впрочем, сам уровень от этого проще не становится, вы мчитесь на ковре-самолете по Пещере Чудес, превратившийся в пылающий ад и ваша задача, огибать камни. Один пропущенный камень и вы первращаетесь в лепешку и начинаете проходить уровень заново. На некоторых других уровнях (например Cave of Wonders – «Пещера Чудес» или Sulran Palace – «Дворец Сулатана», вы тоже можете летать на ковре-самолете, но его движением вы не управляете – он движется сам по себе, но зато вы можете использовать все прочие кнопки.

Настроечное меню

DIFICULTY – вам предстоит решить, какой же вам избрать уровень сложности. Вы можете превратить игру в увеселительное туристическое турне по сказочному миру, а можете сделать ее смертельно опасным захватывающим приключением.
EASY – легкий уровень сложности для тех, кто хочет пройти игру сходу, нигде не задерживаясь.
NORMAL – нормальный, игра уже перестанет быть увеселительной прогулкой, но никаких непреодолимых трудностей.
HARD – тяжелый, уровень сложности для настоящих профессионалов, натерших мозоли о кноп-

ки джойстика, проходя одну за другой платформенные игры.

Чем же отличаются эти уровни сложности друг от друга? Ну, во-первых, живучестью врагов – на самом простом уровне сложности для того, чтобы отправить врага в небытие, достаточно одного попадания яблока или одного удара ятаганом, на самом сложном уровне для успешной ликвидации вам понадобятся либо три попадания яблоком, либо три удара ятаганом. Во-вторых, они отличаются количеством жизней и количеством метательных яблок, с которым вы начинаете игру. Но жизни в этой игре дело наживное – их можно найти в виде предметов, выиграть на бонусных уровнях и даже купить у бродячего торговца. В-третьих, на некоторых уровнях игры есть свои отличия, присущие только этому уровню. О них мы расскажем ниже. Поединки с боссами, ожидающими вас в конце некоторых уровней, какую бы сложность вы не выбрали, выглядят одинаково. Как впрочем, одинаково сложно и расправиться с визирем-колдуном Джафаром, главным злодеем, терпеливо дожидающимся вас в самом конце игры.

CONTROLS – вам предстоит решить, при помощи чего вы будете управлять героем игры – с клавиатуры или при помощи джойстика. О расстановке кнопок вы уже позаботились.

MUSIC – вы можете включить или выключить **(OFF/ON)** музыку в игре. Выключать музыку я бы вам не рекомендовал – вы без труда узнаете мелодии великолепных песен, звучащих в мультфильме. Вокальные партии в большинстве случаев, конечно же, отсутствуют, но в остальном аранжировка музыки почти ничем не отличается от мультипликационного саундтрека.

SFX – у вас есть возможность включить или выключить **(ON/OFF)** звуковые эффекты в игре. Выключать их тоже не стоит – звуковых эффектов не так уж и много, но они вносят в игру некоторое разнообразие.

EXIT – если вы закончили настраивать параметры игры, вернетесь в основное меню.

Полезные предметы

Теперь поговорим о предметах, которые встретятся вам на вашем долгом пути. Как и во всех платформенных играх, ассортимент предметов весьма богат.

Яблоки – метательное оружие, куда более смертоносное, чем кажется на первый взгляд. Количество яблок, которое может таскать при себе Алладин, строго лимитировано. Больше девяноста девяти яблок ему не унести. Но и это количество тоже непонятно куда помещается – одет Алладин достаточно скромно.

Алмазы – даже в платформенных играх за полезные услуги надо платить. А что может быть лучшей оплатой чем алмазы. Алмазов, надо сказать, в игре предостаточно – уровень жизни в арабском Средневековье был настолько высок, что драгоценности валялись там буквально везде – на улицах, в пещерах, в темницах, не говоря уж о дворцах. Бери – не хочу. Возможно количество алмазов, которое может унести Алладин, тоже ограничено, но поскольку алмазы время от времени приходится тратить на покупки, выяснить это нам не удалось.

Флейта заклинателя змей – ее звуки действуют не только на змей, но и на веревки, которые могут по воздуху доставить вас в нужное вам место.

Голова Алладина – дополнительная жизнь. Больше девяти жизней в игре не начисляют. Если вы погибнете, то со следующей жизни вам придется заново пополнять запас яблок, алмазы же после вашей гибели, к счастью, никуда не исчезают.

Голова Абу – даст вам возможность попасть на бонусный уровень, где вам придется играть за верного друга Алладина – обезьянку Абу (см. раздел Бонусные Уровни).

Голова Джинна – даст вам возможность побывать на бонусном уровне Джинна (см. все тот же раздел).

Синий воздушный шарик в виде сердца – позволит вам поправить здоровье, растраченное в поединках с врагами.

Черная лампа – если вы помните – в такую лампу был заключен в конце мультфильма Джафар, ставший джинном. Если вы найдете такую лампу и ударите по ней, то все враги в пределах экрана эффектно взорвутся.

Торговец (человечек в огромном тюрбане, стоящий за деревянным прилавком) – это скорее не предмет, а очень положительный персонаж. У него вы можете купить жизни и кредиты (кредит – возможность, после того как количество жизней иссякнет, начать игру не с начала, а с того уровня, на котором вы застряли, с тем количеством жизней, какое положено на выбранном вами уровне сложности). Как выглядит дополнительная жизнь вы уже знаете, кредит выглядит как слово **WISH** – желание. Подойдите к прилавку, остановитесь либо около выставленной на продажу жизни, либо около кредита, и нажмите кнопку ↑, если у вас хватает на покупку алмазов – сделка состоится. Жизнь стоит дешево – всего пять алмазов, кредит в два раза дороже – десять алмазов.

Синий кувшин – эту штуку условно назовем запоминалкой – если Алладин скоропостижно скончается от полученных ран, то начнет он игру не с начала уровня, а с места, где стоит такой вот кувшин (если жизни у вас закончатся и вы возьмете кредит, то конечно же вам придется начинать с самого начала уровня).

Бонусные уровни

Уровень Абу – вы играете за отважную обезьянку, соратника Алладина. Вы оказываетесь на том же уровне где вы нашли предмет, и ваша задача помочь Абу выжить – ведь на него будут сыпаться горшки, катиться бочки, нападать стражники и т. п. По мере того как вы ударами ятагана уничтожаете всю эту сыплющуюся или катящуюся гадость, рядом с вами будут падать сначала алмазы, а затем жизни, а если вы проживете слишком долго, то и кредиты.

Уровень Джинна – своеобразный игровой автомат. Перед вами мелькают почти все полезные предметы, за исключением кредитов, и один предмет бесполезный, даже вредный – голова Джафара. Ваша задача в нужный момент нажать любую из управляющих действиями героя кнопок. Если успели – то на один полезный предмет у вас станет больше, а если вы нажали на кнопку в тот момент когда в автомате появляется голова Джафара – вам придется покинуть бонусный уровень под злорадный смех этого мерзкого колдуна. В вашем распоряжении столько попыток что либо выиграть, сколько вы собрали предметов, напоминающих голову Джинна.

Игровой экран

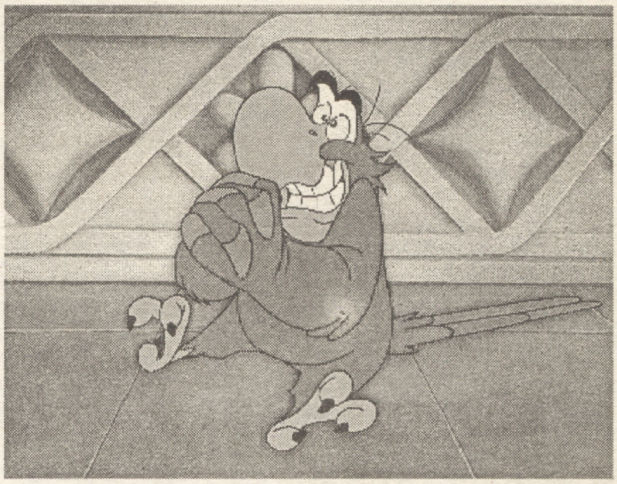
Вся полезная информация о герое игры содержится в верхней части экрана.

Песочные часы рядом с портретом Джинна – это индикатор здоровья. По мере того как Алладин будет получать ранения в ходе схваток с врагами или из-за неосторожности при преодолении препятствий, песок будет перетекать из верхней половинки часов в нижнюю. И когда он вытечет совсем – одна из жизней Алладина трагически оборвется. Выражение лица Джинна тоже будет меняться в зависимости от состояния здоровья героя игры.

Цифра в центре экрана – количество набранных вами очков.

Яблоко и цифра рядом с ним – запас метательных яблок, которым располагает Алладин.

Алмаз и цифра, расположенная рядом – материальное благосостояние Алладина, количество подобранных алмазов.



Голова Алладина и соответствующая цифра – количество жизней героя игры.

Ну, а теперь пора двигаться в путь.

Полное прохождение

Agrabah market (Рынок Аграбы)

Вы в самом начале пути, перед вами простираются извилистые улицы Аграбы, родного города Алладина. На этих улицах нашего героя подстерегает множество опасностей. Не забывайте, что Алладин – профессиональный уличный воришка, а естественными врагами уличных воришек в средневековых арабских городах были стражники, блюстители порядка. Они так и норовят либо изрубить Алладина в капусту своим табельным оружием, либо забить его до смерти палками. Что и говорить, суровые порядки царили в те времена. Так что вам придется вплотную заняться массовым уничтожением излишне агрессивных стражников. Ряды правоохранительных органов Аграбы заметно поредеют. Уничтожать стражников можно и с помощью верблюдов – вспрыгнете им на спину и верблюд сделает прицельный плевок во врага, от первого плевка у несчастного свалятся штаны, второй плевок приведет к летальному исходу. Кроме того, старайтесь пореже наступать на раскаленные угли и не задерживаться на осыпающихся под ногами платформах. Секретов на этом урне практически нет, за исключением одного алмаза, спрятанного за куском стены (постарайтесь в местах, где у Алладина есть возможность подпрыгнуть и заглянуть в пространство, скрытое стеной, почаще нажимать кнопку **«Прыжок»** – и вы без труда найдете это место). Если вы отыскали этот спрятанный алмаз, то у торговца, который встретится вам по пути, вы сможете купить целый кредит.

Desert (Пустыня)

Алладин отправляется в раскаленные пески пустыни, чтобы отыскать магический талисман – золотого скарабея, открывающего вход в Пещеру Чудес, место, где хранится волшебная лампа. Помимо стражников (что они, интересно, забыли среди руин и барханов?) путь вам преградят ядовитые змеи и периодически высовывающиеся из песка кости. Старайтесь почаще заглядывать в укромные уголки развалин – там вы найдете целые россыпи алмазов и сможете поправить здоровье. Торговца в пустыне можно отыскать, если нажать кнопку ↑, когда вы будете проходить мимо колонны с изображением Гуффи.

Agrabah rooftops (Крыши Аграбы)

Алладин вернулся в Аграбу за второй половиной магического талисмана. Конечно же, стражники устроят ему теплую встречу (по всей видимости, они хотят отомстить за своих товарищей, павших от руки Алладина на первом уровне). Вы впервые встретитесь с флейтами заклинателей змей и летающими веревками. Пока вы не возьмете флейту, веревкой воспользоваться не сможете. Не забудьте, что рядом с горшком с веревкой, расположен горшок с настоящей коброй, а кобры, как известно, умеют больно кусаться.

В конце уровня вас поджидают целых два босса. Первый – вор, нанятый Джафаром для похищения магического талисмана. Очень слабый соперник – загоните его в угол экрана и молотите ятаганом, не давая ему метать кинжалы. Десяток ударов, и с ним будет покончено. Второй босс – противник посерьезней, это огромный толстый стражник, стоящий на городской стене. Главное, не суетитесь, не двигайтесь с места, просто подпрыгивайте и в воздухе швыряйтесь в него яблоками. Стоит вам на мгновение прекратить это занятие и стражник начнет сбрасывать вниз бочки или швыряться ятаганами. Но и бочки и ятаганы легко отбить клинком. Главное – опять-таки не нервничать, самое худшее, что вы можете сделать – это начать метаться из стороны в сторону, пытаясь увернуться от катящихся бочек. Десяти метких попаданий вполне хватит для того, чтобы стражник прекратил свое существование.

Sultan dungeon (Темница Султана)

Если вы помните, Джафару удалось бросить Алладина в темницу. Правда, он сам же и помог ему сбежать. Но в игре вам придется самостоятельно выбираться из застенков Султана.

Как всегда вас ждут толпы стражников, но вы уже профессионально умеете их убивать, так что охрана темниц просто обречена. Летучих мышей убить не так просто из-за их маневренности, но вы быстро приобретете навыки борьбы с этими нахальными созданиями. Вылезающие из стен шипы и раскачивающиеся на цепях металлические шары легко проскочить, если правильно выбрать момент, когда нужно идти вперед.

Единственной серьезной проблемой на этот уровне станут прыжки по выдвигающимся из стен платформам. Не забывайте удерживать вместе с кнопкой **«Прыжок»** кнопки **«Вправо»** и ↑ или **«Влево»** и ↑. Добравшись до очередной платформы не торопитесь, прыгайте точно в тот момент, когда следующая платформа начнет выдвигаться из стены. И, конечно же, не забудьте заглянуть к торговцу.

Cave of wonder (Пещера Чудес)

Джафар уговорил Алладина спуститься в Пещеру Чудес и достать оттуда старую лампу. Что ж, отчего бы не помочь этому почтенному старцу.

Летучие мыши роятся здесь просто стаями и порой доставляют немало хлопот. Помимо них вам встретятся еще и четырехрукие золотые статуи индийских богинь, швыряющиеся камнями. Поразить их можно только в тот момент, когда они надумают швырнуть очередной камень.

Порой гораздо удобней продолжать путь, цепляясь за сталактиты, свисающие с потолка. Для того, чтобы устранять препятствия, преграждающие ваш путь, не забывайте наносить удары ятаганом (или швырять яблоки) в багровые статуи, сжимающие в руках алмазы. Прыгая по платформам, выступающим из воды, не задерживайтесь ни на секунду – плавать Алладин, как ни странно, не умеет.

В конце уровня, перед самой лампой вас поджидает очередной босс – дух, стерегущий сокровища. Убить (или развоплотить, раз он дух) его достаточно несложно – он летает по четкой траектории, между двумя постаментами по краям экрана. Встаньте рядом с правым постаментом и, когда враг материализуется на нем, наносите удар. Можете конечно бегать от постамента к постаменту, но для того, чтобы поразить врага, когда он находится на левом постаменте, вам придется еще и подпрыгнуть, и вы можете пропустить очень болезненный удар хвостом.

Наносить удары придется долго, но запаситесь терпением, когда страж сокровищ будет повержен, за вами прилетит ковер-самолет и отвезет вас почти что к самой лампе.

Escape (Бегство)

Абу питает просто болезненную страсть к драгоценностям. Невзирая на то, что Алладина предупредили о том, что нельзя ничего брать в этой пе-

щере кроме волшебной лампы, Абу ухитрился-таки стащить большущий алмаз.
Последствия не заставили себя долго ждать – Пещера Чудес превратилась в действующий филиал преисподней. Не так-то просто будет выкарабкаться из этой заварушки.
Этот уровень, вне зависимости от того, какую вы выбрали сложность игры, всегда выглядит одинаково. Его смело можно назвать одним из самых сложных мест в игре.
Прыгая с платформ, висящих над лавой, как всегда не забывайте удерживать кнопки **«Вперед»** и ↑. Прыгая по платформам, выступающим прямо из лавы, не задерживайтесь и на долю секунды нажимайте кнопку **«Вперед»** – тогда вы прыгнете с самого края платформы.
Вам предстоит бежать по темным тоннелям, а за спиной, буквально наступая на пятки, будут катиться огромные раскаленные глыбы. Главное в таких ситуациях успеть либо вовремя перепрыгнуть через колодец, куда свалится так и не догнавшая вас глыба, либо успеть прыгнуть на следующую платформу. В одном из таких мест прыгать нужно с небольшого, незаметного на первый взгляд выступа – если вы будете невнимательны, то плюхнетесь в самую лаву. Не следует обращать внимания, когда убегаете от камней, на полезные предметы, висящие над потолком, – промедление смерти подобно. В конце уровня, увернувшись от очередной глыбы вы свалитесь прямо на ковер-самолет, и полетите дальше – к спасению.

Rug ride (Полет на ковре)

Лететь вам придется долго, а следом за вами будет двигаться волна раскаленной лавы. Конечно, ковер-самолет летит быстрее, и лава вас так и не нагонит. Но время от времени на вашем пути будут возникать куски скал.
Врежетесь в такой камешек на полном ходу – и волне раскаленной лавы уже нечего будет смывать.
Обращайте внимание на подсказки джинна – синий палец, указывающий либо вверх, либо вниз. Джинн подсказывает вам – куда направить ковер, чтобы избегнуть гибели. Когда пальцы показывают в обоих направлениях одновременно, это отнюдь не значит, что джинн над вами издевается – просто камень будет точно посередине. Когда вместо пальцев появляются знаки вопроса – летите понизу. Чтобы успеть вовремя среагировать на подсказки джинна, держитесь середины экрана и поменьше обращайте внимание на полезные предметы, висящие в воздухе – жадность до добра не доводит.

Inside the lamp (Внутри Лампы)

Психоделическая отсебятина создателей игры – в мультфильме такого не было. Вам нужно, ни много ни мало, побывать внутри лампы Джинна и выбраться наружу. Задача не для слабонервных – в этом сюрреалистическом месте Алладина подстерегает множество опасностей. Вам придется прыгать по пальцам Джинна (на уровне сложности **EASY** эти пальцы просто спокойно висят в воздухе, а вот начиная с уровня сложности **NORMAL** у них появляется склонность появляться и исчезать, меняться в размерах, что вносит в игру дополнительный интерес), перебираться по гирляндам воздушных шариков над неизвестно куда ведущими провалами и т. п. Разобраться, что здесь надо делать, несложно. Единственная проблема, которая может у вас возникнуть – как добраться до торговца, ведь он отделен от вас непроницаемой колонной. Проблема решается просто – когда вы прыгаете на щелкающий палец Джинна, расположенный на колонне напротив торговца, еще раз нажмите кнопку ↑ – тогда, щелкнув, палец выбросит вас прямо к торговцу.

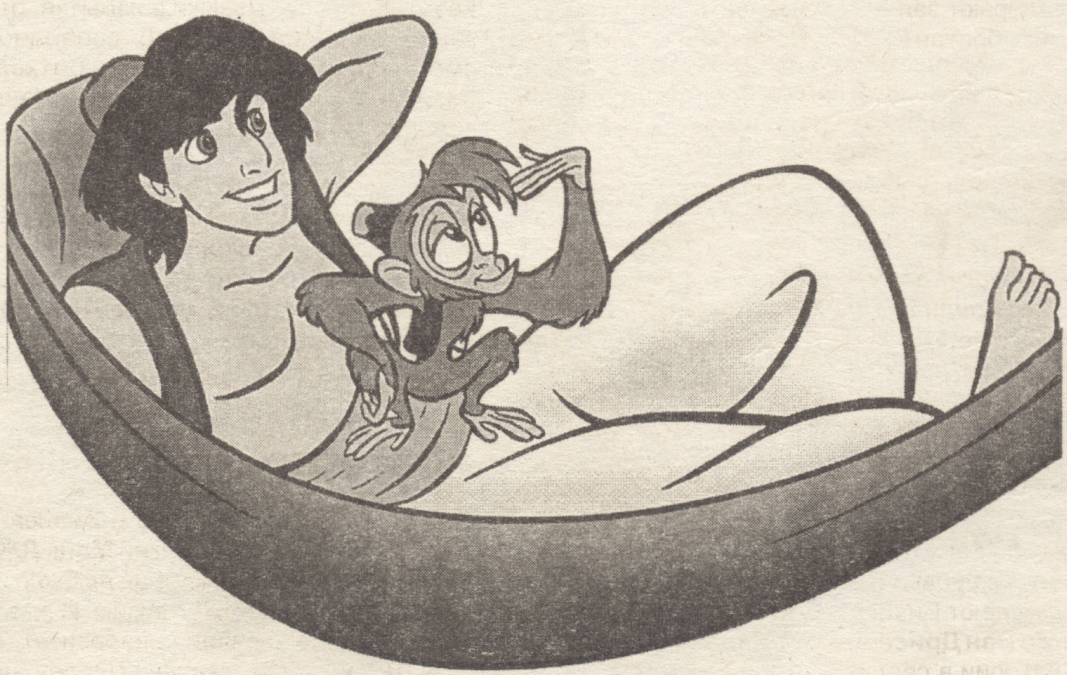
Sultan palace (Дворец Султана)

Вас ждет ознакомительная экскурсия по дворцу Султана. После предыдущих уровней Дворец Султана покажется вам просто санаторием – никаких проблем не ожидается, можно отдохнуть и расслабиться.

Вы уже в совершенстве изучили искусство борьбы со стражниками, так что толпы этих парней вас не испугают. Некоторые неудобства причинят разве что стаи попугаев Яго (В мультфильме у Джафара был всего-то навсего один попугай, в игре он, судя по всему, обрел способность размножаться делением). Когда ковер-самолет (а как вы уже наверное заметили, ковром вы в полете не управляете) возносит вас под потолок огромного зала, обратите внимание на разноцветный канат в самой верхней части экрана, цепляясь за этот канат вы и продолжите путь.
По дороге не забудьте освободить заточенного в клетку Абу – просто ударьте по клетке.
В конце уровня вас ждет встреча с самым главным попугаем Яго, вращающим одну из магических машин Джафара. Не обращая внимания ни на бочки, ни на призраков в мотоциклетных шлемах, летающих по воздуху, закидайте Яго яблоками. Много яблок вам не потребуется.

Jafar palace (Дворец Джафара)

Ну вот, наконец, вас ждет традиционная для всех мультфильмов и компьютерных игр финальная разборка между хорошими и плохими парнями. Алладин против Джафара. Делайте ваши ставки.
Но для того, чтобы доказать Джафару, что он неправ, до него еще предстоит добраться. Ну, а Джафар, конечно же, позаботился о том, чтобы создать в своем дворце некоторый дискомфорт для разного рода благородных героев. О стражниках, уже просто кажущихся безобидными, можно и не говорить. Помимо них вас ждут и статуи, знакомые вам по Пещере Чудес, и стелющееся по полу пламя, и стаи попугаев Яго, и прыжки по платформам над острыми шипами.
Для того, чтобы избегнуть зловредного пламени, стелющегося по полу, лучше идите поверху. Когда Алладин находится за колонной, не забудьте нажать кнопку **«Прыжок»** – обычно в таких укромных местах скрыты полезные вещи. Здоровье, висящее между платформами лучше всего брать при помощи удара ятагана – прыгать за ним по меньшей мере бессмысленно.
Но вот наконец ковер-самолет высаживает вас в месте финального поединка. У вас гораздо больше шансов одолеть злодея, закидывая его яблоками. Но яблок понадобится много – около тридцати пяти штук. Вступайте в схватку не медля ни секунды – какой-то хитроумной тактики вам не потребуется – просто стойте и швыряйте в Джафара в упор яблоко за яблоком. Джафар будет разить вас своей магией и волнами огня, а спустя некоторое время превратится в огромного змея. Если вы начали бой хоть на секунду позже, чем требуется, или хоть раз промахнулись – Джафар победит.
Но если победителем оказались все таки вы, вам останется только посмотреть на Алладина, целующего принцессу Жасмин. А потом вас ждет еще и финальный мультипликационный ролик – Алладин и принцесса, летящие на ковре-самолете на фоне полной Луны.
Добро в очередной раз победило зло.Но не восторжествует ли зло, когда вы будете проходить игру на следующем уровне сложности?

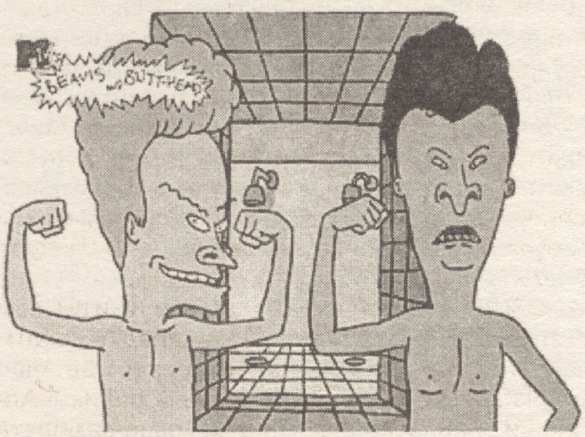


BEAVIS AND BUTT-HEAD

БИВИС И БАТХЕД

2 игрока	Приключения	70% Рейтинг

Два культовых придурка, которых не оторвать от телевизора, которые стали символами (и весьма прибыльными торговыми марками) MTV, которых хлебом не корми, дай послушать музыку, одним словом, Бивис и Батхэд не нуждаются ни в какой дополнительной рекламе (тем более, что нам никто за дополнительную рекламу и не заплатит).



Главные герои

Бивис – белобрысый чувак. Конченый психопат, довольно слабо воспринимающий окружающую действительность. Когда съедает много конфет или таблеток, превращается в Корнолио (Кукурузо). Редко моется. Один раз умер. Как-то раз спас жизнь Батхеду, подавившемуся крекером. Любит огонь, взрывы, черепа, чипсы, телок, мертвых животных и группу «Металлика». Не любит, когда ему надирают задницу и называют кретином.

Батхед – братан Бивиса. Носит серую футболку с надписью «AC/DC». Так же часто, как и Бивис, получает по перцу. Мечта всей жизни – попасть в банду к Тодду. Любит чипсы и секс по телефону.

Тодд – глава местной банды. Беспрерывно ругается и плюет через выбитый зуб. Любит пиво, телок, а также при случае надрать задницу Бивису и Батхеду.

Дарья Моргендоффер – умница. Учится в Хайлендской средней школе. Бивис и Батхед обычно называют ее «Диарея» и приветствуют, скандируя «Диарея, ча-ча-ча». Ее можно узнать по черному кожаному жилету и очкам. Дарья – отличница, она старается окончить среднюю школу, чтобы можно было пойти в колледж вместе с людьми, которые действительно хотят чему-то научиться. Говорит заумные вещи типа: «Батхед, почему бы тебе не пойти измерить трение, вызываемое цифровыми вибрациями перца?», которые смущают Бивиса и Батхеда.

Мистер Ван Дриссен – учитель английского языка и истории в средней школе Хайленда. Типичный гуманитарий, стареющий хиппи, чей стиль – длинные волосы с бородой, а также фиолетовая футболка с большим «пацификом». Старается понимать и сострадать своим ученикам, но до Бивиса и Батхеда ему, похоже, не добраться. Его попытки научить их уважать женщин и ценить права человека, искусство, природу и культуру неизменно терпят крах.

Том Андерсен – сосед Бивиса и Батхеда. Бывший военный. Чаще всех становится жертвой двух бакланов.

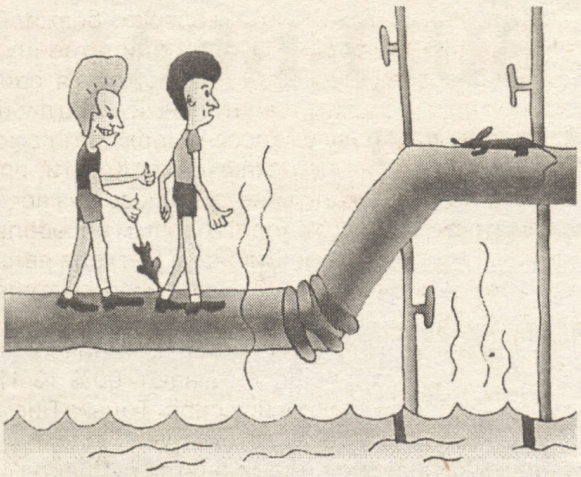
В Америке дебилов больше, чем кажется

«У Бивиса и Батхеда такие же проблемы, как и у большинства ребят их возраста. Правда, с интеллектом у них не ахти», – утверждает Майк Джодж, их отец-создатель, – *«Я нашел своих героев на улице»*. Создатель сериала явно смягчил диагноз. Если Эллочка-людоедка с помощью трех десятков слов могла общаться на самые разные темы, то интересы Бивиса с Батхедом не простираются дальше «телок» и эмтивишных видеоклипов. Впрочем, с девушками «сладкой парочке» постоянно не везет. Зато телемузыки в избытке, благо **MTV** – канал общедоступный. В свободное от просмотра телека время Бивис с Батхедом терроризируют соседей и изредка посещают занятия в школе.

Большая часть сленга, которым пользуются Бивис и Батхед – подростковые словечки и выражения, остальные – специально придуманы. Самые распространенные – «баклан», «чувак», «срач», «пердец», «это круто», «блин», «ну типа», «отстой», «теребить перец», «пельмень», «гы-гы-гы».

Ученый папаша идиотов

Двух знаменитых уродцев – Бивиса и Батхеда «изобрел» в 1991 году некий **Майк ДЖОДЖ**, уроженец Техаса, когда ему еще не было и 30 лет. По образованию Джодж... физик. И кто его знает, если бы он не окончил университет, смог бы он создать двух таких «гениев»? От двух придурковатых «типов», которые только и мечтали, чтобы «поиметь телку», вдоволь нажраться чипсов да



круглые сутки пялиться в телевизор, вначале воротили нос все телекомпании США. Однако в один прекрасный день оказалось, что дебилов в Штатах гораздо больше, чем кажется, и в начале 90-х сериал дебютировал на **MTV**, хотя первый же сюжет вызывал у руководства канала настоящий шок (Бивис подбрасывал в воздух жабу и со всей дури ударял по ней бейсбольной битой). Главным рисовальщиком всех историй, кстати, стал наш бывший соотечественник Илья Скорупский.

Ну, а что же Майк Джодж? Бедный Майк стал сверхвысокооплачиваемым продюсером и теперь только и занимается тем, что выписывает счета на собственное производство. Ясно, что на уже сотворенных двух сотнях серий аниматоры, поймавшие золотую жилу, останавливаться не собираются. Шоу **must go on** – должно продолжаться. Майк стал очень богатым человеком, но, говорят, деньги не испортили его жизнелюбивую натуру. Он играет на досуге блюз, прекрасно управляясь с пианино и бас-гитарой. Сейчас живет в Техасе и продюсирует новое шоу на другом канале под названием «Царь Горы». Только вот детей заводить не торопится *(Насколько я знаю, у Майка есть жена и уже довольно взрослая дочь. Прим. автора)*... Может быть, опасается, что законная супруга родит ему двух мальчуганов, которые очень сильно кого-то напомнят.

Майк Джодж заработал на своих мультяшках уже миллионы долларов. Однако этот лысеющий чувак не изменяет старым привычкам и по-прежнему ходит в обычной футболке и джинсах.

Бивис и Батхед придурки международного значения. Они тупы, агрессивны, невежественны, косноязычны, сексуально озабочены. Однако при всех своих «достоинствах» эта парочка мультипликационных дебилов с музыкального канала **MTV** за короткий срок сумела покорить Америку, а за ней и весь мир.

Парочка под судом

Как и следовало ожидать, больше всего Бивис и Батхед не понравились американским конгрессменам. Комиссия по вопросам жестокости и насилия на ТВ и в кино стала типа наезжать сначала на пацанов, а потом и на министра юстиции. Замученная дебилами в одной из серий соседская кошка стала пять лет назад причиной кампании за запрет мультфильма. Законодателям не понравилось, что один из малолетних идиотов из штата Огайо, насмотревшись на своих мультипликационных кумиров, начал глумиться над собственной кошкой. Спалив ей всю шерсть, кретин не удовлетворился этим и поджег папашин автомобиль. То, что внутри была младшая сестра, фанат Бивиса и Батхеда в расчет не принял, и это стоило ей жизни. Сериал попытались запретить, но тут тысячи идиотов вышли на улицы и стали кричать о том, что это то ли сатисфакция, то ли мастурбация, то ли дискриминация. Сейчас уже понятно, что с тем же успехом в Штатах могли рискнуть запретить хождение типа национальной валюты, и только полный баклан мог не понять этого сразу. В результате комиссия конгресса заставила учителей вправить мозги ученикам, объяснив малолеткам, что такое круто, а что такое полное дерьмо. Власти пошли на попятную, а эмтивишники призадумались. Нет, не над воспитательным эффектом своей продукции, а над «адресной подачей» программ канала. Пораскинув мозгами, продюсеры решили, что Бивис и Батхед – среднестатистические потребители **MTV**. Значит, под их восприятие и надо подстраивать передачи. Звезды шоу-бизнеса стали почитать за честь сняться в одном клипе с Би-энд-би. Диджеи, получившие установку «соответствовать», часами изучали повадки любимых народом персонажей, а потом репетировали перед зеркалом. Обычно получалось с первой же попытки.

Дебильный смех «сладкой парочки» (озвучил их сам папа Джодж) зазвучал под сводами школ и колледжей по всей Америке. Это вызвало бурю возмущения у «правильных» родителей и учителей. В штате Оклахома муниципальный суд рассмотрел дело Бивиса и Батхеда и приговорил их к «высшей мере наказания» – отлучению от эфира. Что тут началось! Сотни тинов высыпали на улицы и заявили, что если их любимцев не вернут на экран, то они полностью «забьют» на учебу, а мамам с папами навсегда придется забыть о «хороших девочках и мальчиках». Власти капитулировали, и Бивис с Батхедом вернулись.

MTV задвинула показ парочки идиотов на позднее время, когда хорошие мальчики и девочки, по идее, уже должны дрыхнуть. Каждое появле-

ние героев стали сопровождать разъяснением, что подражать «пельменям» – просто верх кретинизма. В России этот мультсериал крутят сразу по двум каналам – **MTV** и Телеэкспо (утром, вечером и ночью). И никому даже в голову не приходит заниматься какими-то дурацкими разъяснениями.

В Америке единственное реальное достижение противников Бивиса и Батхеда – запрещение сериала в нескольких тюрьмах. Видимо, надсмотрщики посчитали, что сленг эмтивишных придурков слишком оскорбляет слух заключенных.

Хулиганы живут по правилам!

Учитывая, какой пример эти герои подают «мальцам», работники MTV все же пытаются держать их в узде. Например, никогда и ни при каких обстоятельствах из уст «мульт-звезд» вы не услышите слова «файер» – «огонь». А то ведь неровен час, запалят детишки свои дома вместе с «предками».

В настоящее время два мультипликационных придурка – это многомиллионная индустрия: майки, бейсболки, туалетная бумага с изображением кумиров. Вышла «энСАКлопедия» Бивиса и Батхеда (от слова «сак», которое в очень мягком переводе звучит как «фигня»). В ней значения всех известных слов даются «изящным» слогом наших героев. И даже звезды эстрады, такие, как нестареющая Шер и скандальная группа «Ред хот чили пеперс», почли за честь сняться в одном клипе вместе с «детишками» Джоджа.

Еще один элемент нетрадиционной ориентации «шедевра» – озвучка, сделанная в системе **overvoice**, то есть «голос сверху». По мнению Джоджа, этот технический прием является одним из секретов всемирной популярности. Это подтвердил провал сериала в Бразилии, где синхрон заменили титрами. Сам Джодж к дубляжу относится трепетно и жестоко, безжалостно штрафуя актеров за одну-единственную фальшиво сказанную ноту. Экспортируя свое детище в другие страны, щепетильный «отец двоих детей» все закадровые голоса утверждает самостоятельно. Россия не исключение. Кстати, при изготовлении «эпохалки» не обошлось без весьма заметного русского следа: главным рисовальщиком всех историй про Бивиса и Батхеда является Илья Скорупский – бывший наш соотечественник. Герои сериала просты, как правда, – что у них на уме, то и на языке. Они ничего не навязывают, никого не воспитывают. 90% 13-17-летних запросто узнают в них себя. Только Бивис и Батхед немного глупее, и это радует. Подобные, на лицо ужасные, но добрые внутри субъекты во множестве бороздят кинематографический океан («Человек дождя», «Форест Гамп»).

«...Если бы Бивис с Батхедом не существовали на самом деле, их обязательно надо было бы придумать». Американский мультрежиссер Майк Джодж убежден, что взял своих героев непосредственно из жизни. В начале 90-х парочка нарисованных уродцев помогла переживавшему кризис музыкальному телеканалу обрести второе дыхание.

«Баклан» друг «задницы»

В нашей стране Бивис и Батхед говорят голосом актера театра «Ленком» **Сергея ЧОНИШВИЛИ**. Телеманы знают его по сериалу «Петербургские тайны», а также по рекламе дубленок. Кроме двух дружков Сергей озвучивает еще Тренера, Учителя, а также остальные мужские роли. Да и женские тоже. Джодж, говорят, долго привередничал, выбирая голоса для озвучки своих любимцев. Наконец выдал: «Это то, что надо!» Хотя ему все время посылали один и тот же голос – **Сергея Чонишвили...**

«Я не питаю к своим героям каких-то особых человеческих чувств, – говорит актер, – и стараюсь к этому относиться просто как к работе...» А вот переводчик Мария Гаврилова, напротив, относится к успеху Бивиса и Батхеда очень ревниво, называя их «мои детки». Это она облагораживает их убогий лексикон такими образны-

ми выражениями, как «баклан», «пельмень», «упырь» и т. п. В оригинале-то ребятки друг к другу иначе как «задница» в разных, так сказать, вариациях и не обращаются.

Явление **MTV** в России сопровождалось мощной рекламной кампанией. Бивис с Батхедом в ней не участвовали, ибо практически не имели в то время российских поклонников (извращенцы со спутниковыми тарелками не в счет). Зато через пару месяцев родители тайком от детей включали за полночь запретный канал и, с трудом сдерживая смех, бурно возмущались падением мультяшных нравов. Детишки брали свое утром, когда родители уходили на работу. «Это похоже на «эффект клоуна». Ребенок радуется, чувствуя свое интеллектуальное превосходство над персонажами сериала, – говорит детский психолог Марина Лобачева.– Между тем, общаясь со сверстниками, он сначала умышленно, а потом и ненамеренно начинает копировать их манеру говорить, их поступки, образ мысли, наконец, спустя некоторое время перемену в детях почувствуют и родители, вот тут-то и надо принимать меры. Разумеется, запретами ничего не добьешься. Лучше предложить достойную альтернативу, хотя бы того же Диснея.

С российскими реалиями придурковатые герои ознакомлены хорошо – смотрят клипы «Агаты Кристи» и (судя по новогоднему обращению) выступления президента. Впрочем, примитивный нижепоясной юмор не знает ни государственных, ни языковых барьеров. Яркий пример – бешеный успех в России фильмов братьев Фарелли «Тупой и еще тупее» и «Все без ума от Мэри». Высоколобые критики морщили носы от дурнопахнущих шуток, а народ валил в кино толпами.

Создатели сериала уверяют, что их герои не так уж плохи, как кажется на первый взгляд. «Посмотрите вокруг: настоящие бивисы и батхеды далеко не так безобидны», – как-то воскликнул Майк Джодж в ответ на очередную порцию обвинений в безнравственности. В самом деле, мультперсонажи не избивают чернокожих на улице и не записываются в РНЕ. Только как знать, какие мультики смотрели «чернорубашечники» в детстве?

Кстати: на российском рынке компьютерных игр появилась масса игрушек с участием Бивиса и Батхеда. Например, **«B&B Tennis»**, где вам надо не обыгрывать соперника, а стараться попасть мячом в лоб каждому, кто только не появится на горизонте. Или **«B&B Do U»**, где цель – перепихнуться с одноклассницами.

Управление

→, ← – идти куда вам надо
→, ← + **A** – бежать в нужном направлении
B – прыжок
C – оружие (изначально – порча воздуха и отрыжка,потом будет и более серьезное, включая и огнестрельное)
C – подобрать предмет

Если вы нажмете на паузу, то увидите меню из четырех окошек.

В первом из них показано, сколько у вас есть денег.

Во втором – предметы, найденные в игре. Для их использования выберите то, что вам нужно и нажмите на **C**.

С помощью третьего окошка вы сможете класть ранее найденные предметы: выберите предмет, а затем выберите надпись **Drop**. Выбрав надпись **Suck**, вы покинете локацию, оставив на ней все найденные предметы.

В четвертом окошке изображено имеющееся у вас оружие. Кроме того, здесь телевизионный пульт, удочка и бензопила.

Кстати, играть в эту игру можно и вдвоем – так, во-первых, интересней, а во-вторых, легче проходить чисто аркадные моменты, где нужно убивать врагов.

Полное прохождение

Для начала обследуйте квартиру, в которой проживают наши друзья. Там вы сможете найти под диваном кусок пиццы, чемодан и пончик. Все это барахло вам пока что не понадобится. А вот пультик от телевизора вам пригодится: с помощью этого полезного предмета вы сможете перемещаться между игровыми локациями (различными местами в городе).

Пока что вы можете выйти только на улицу (она так и называется – **Street**). А на улице вам надлежит через ближайший люк спуститься в канали-

зацию. Там вам следует, избегая зловонных луж и крыс, добраться до противоположного выхода. Вы оказались на свалке автомобилей. Здесь вы сможете найти автомат (чего только не найдешь на американских помойках!), птицу, сапоги и кость (она находится в самом конце свалки). Теперь возвращайтесь на улицу и идите к дому с открытой калиткой. Газонокосильщик не станет источником неприятностей, ведь у вас есть автомат (а вы сможете снять ключ с его тарантайки), со злой собакой вы справитесь при помощи кости. Теперь вы без проблем можете попасть в сарай, взять там бензопилу (для этого нужно забраться на ящик с инструментом) и спилить дерево, стоящее посреди двора, чтобы достать кусок билета.

Теперь вернитесь домой и запишите пароль **HqOmh r7PfC g3ng**.

Теперь можете отправиться в супермаркет (**Turbo Mail 2000**). Но прежде чем идти туда, не забудьте прихватить джинсы. В супермаркете есть место, куда вам с ходу не пройти – **Laundry** (прачечная). Для того чтобы попасть туда, вам нужны джинсы (они у вас уже есть) и мыло, которое вы сможете найти в туалете при кафе со странным продавцом. В кафе вы, кстати, можете взять трубку для плевков, а по дороге к кафе заглянуть в магазин автозапчастей, где вам бесплатно дадут машинное масло.

В прачечной вы сможете увидеть кусок билета в стиральной машине. Но если машину просто взять и открыть, то проснется старушка, которой не составит труда прикончить наших героев. Во избежание такой трагедии смажьте петли дверцы машинным маслом.

Теперь вам надо подняться на второй этаж и сбыть с рук старьевщику дохлую птицу. Вам дадут за нее аж целых 50 центов, как раз хватит на покупку змеи в зоомагазине. Попросите продавца упаковать вашу покупку, пока он будет занят упаковкой змеи, соприте с прилавка ключ.

Он подойдет к клетке с попугаем в конце зоомагазина. Выпустив попугая, вы сможете взять еще один кусок билета.

Теперь вам необходимо найти на втором этаже кабинет военного. Напугав его до полусмерти с помощью змеи, вы получите в свое распоряжение папку с секретными документами, еще один кусок билета и бомбу.

Теперь можно вернуться домой за очередным паролем – **LesrK BjKES 19nWb**.

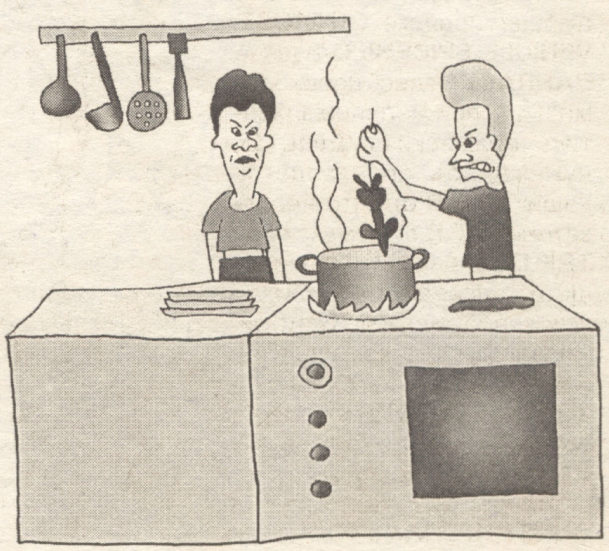
А теперь можно наведаться в школу. В кабинете географии вы найдете жвачку, она очень пригодится вам чуть позднее. Далее идите в кабинет химии. Две колбы на столе вызывают вполне оправданный вопрос – а что случится, если их смешать (увы, смешивать их не придется)? Но все не так просто, как кажется – химик бдителен. Чтобы отвлечь его, испортите воздух в помещении (клавиша **B**), когда химик покраснеет, хватайте колбы и бегите в кабинет директора. К голове директора прилип очередной кусок билета, дайте ему понюхать раствор и можете смело брать свою добычу.

Теперь вернитесь домой и с помощью удочки и куска жвачки (удочку вы найдете во дворе в сарае на Street, а жвачка у вас уже есть) вы можете выловить еще один кусок билета, просто швыряя удочку за окно (помимо куска билета, а также прочих полезных и не очень предметов вы можете выуживать полицейских, прохожих и бандитов, кроме того, вы сможете найти кошку).

Теперь, когда вы нашли еще несколько кусков билета, можете записать очередной пароль – **WBKp-dRHli hfXYO**.

Теперь можно отправиться немного поработать. Где могут заработать на карманные расходы два американских тинейджера? Правильно, в закусочной **Burger World**. Перед тем как идти на кухню, вам необходимо запастись продуктами, а сделать это можно на помойке. Несвежий гамбургер можно не брать, а вот дохлая крыса и трубка станут основными компонентами блюда.

При входе на кухню вас встречает кодовый замок, но код прост до безобразия – **BUTTHEAD** (наверное, вы и сами догадались). Рецепт блю-



да, которое нужно изготовить, не отличается особой сложностью: в кипящее масло кидается картофель, а вслед за ним крыса. Все, блюдо готово, можно подавать изголодавшемуся клиенту. Клиенту, разумеется, станет ээ, как бы это помягче выразиться, в общем, не очень хорошо. Зато у вас окажется еще один кусочек билета.

Затем вам придется вернуться на помойку и слопать тухлый гамбургер. Результат закономерен – острое пищевое отравление. Бивис и Батхед неуклонно теряют здоровье, и пока они не окочурились, пора отправляться в больницу. Только, уходя с помойки, не забудьте прихватить наушники.

В больнице наших друзей накормят лекарствами. А они в благодарность за исцеление сопрут ножницы (вернее, сопрете вы – это единственный предмет, которым можно поживиться в кабинете врача).

Выйдя в коридор, вы увидите толстого мужика, который сгоняет вес при помощи тренажера – беговой дорожки. Толстяк не прочь с вами посоревноваться, поэтому смело садитесь на велосипед. Управлять велосипедом довольно легко – это вам не **Road Rash**. Безумные гонки кончатся тем, что толстяк скатится с лестницы в конце коридора, а у вас окажется еще один фрагмент билета.

Из больницы вам придется отправиться в супермаркет, к уже знакомому старьевщику, который охотно купит у вас наушники за два доллара восемьдесят центов.

Теперь можете вернуться домой и взять бомбу и фотоаппарат. А теперь отправляйтесь в кинотеатр для водителей. Попав на стоянку, идите в закусочную и используйте бомбу, чтобы устроить небольшой потоп. Теперь бегите в самый дальний угол автостоянки, сделайте снимок непристойно трясущейся машины. Из машины незамедлительно выскочит толстая баба и погонится за нашими героями. Убегайте от нее так, чтобы пятки сверкали. Когда вы добежите до закусочной, преследовательница поскользнется и у вас в руках окажется **самый последний кусок билета.**

Но это еще не все, вы ведь еще не были на концерте любимой группы. Прежде чем отправиться туда, загляните домой и запишите пароль – **J5hwG SncC0 59Jw**.

Попав на концерт, вы можете пойти через обычный вход по билетам как все нормальные люди. Но не забывайте, что Бивис и Батхед, люди, скажем так, не совсем нормальные. Так что идите через черный ход – ваша цель прорваться за кулисы. Небольшой помехой для вас может стать злобная собака, но ее можно нейтрализовать при помощи кошки. А с охраной вам поможет справиться верный автомат.

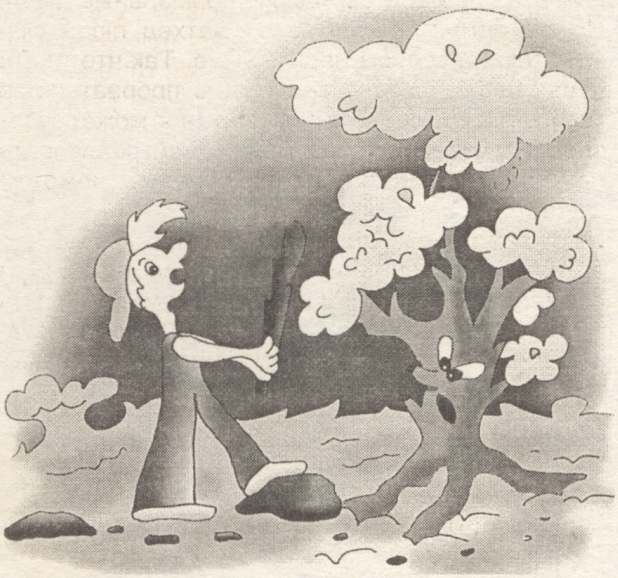
Но вот на пути встал сам начальник охраны. Что делать? Разумное использование ножниц, и беднягу завалило мешками с песком. Все – путь на сцену свободен. Во время финальной заставки вы можете управлять вашими героями и заставлять их шлепаться на пол.

BUBBA & STIX

БУБА И ПАЛКА

Веселая игра с яркой почти мультипликационной графикой, которая порадует всех любителей головоломок. Вашего героя – жизнерадостного тинейджера похищают коварные пришельцы. Казалось бы, рецепт спасения прост – перебить всех пришельцев, но все не так просто – ведь перед вами далеко не action, здесь вам придется работать не руками, а головой.

2 игрока	Бродилка	80% Рейтинг



Полное прохождение

Уровень 1. Лес с пришельцами

Топаем себе спокойно вперед и вперед. После чего нужно убить два зеленых кустика, после чего запрыгнуть на небольшой уступ и добить встретившихся там. Дальше вам предстоит столкнуться с синими жуками, которые также не представляют особой опасности, продвигаемся до тупика. Затем надо вставить палку в стену и по ней подняться наверх. Чуть позже вам встретится гриб, на который нужно запрыгнуть, и для того, чтобы вас не перешибло камнем, успеть отскочить назад, после чего, используя его как батут, запрыгнуть наверх. С другой стороны обрыва вам встретится камень, который нужно подцепить палкой, после того как камень скатится вниз и его перекинет на противоположный берег, следуйте за ним. Дальше вперед и вперед до встречи с двумя маленькими пришельцами, тут все просто: с максимально большой дистанции запустить в них палкой, после чего один из них ударит ею другого и появится возможность забраться наверх. Пройдя дальше, спускаетесь вниз, захватив по пути аптечку. Быстренько разберитесь еще с парой жуков и не забудьте увернуться от выстрела большого пришельца. Затем прыгаете на дерево и вниз, проследите чтобы дерево следовало за вами. По дороге разберитесь с некоторым количеством синих жуков, и подойдя к стене, вставьте в нее палку, запрыгивайте на палку, потом на дерево, потом на скалу и бегите дальше, до скалы с камнем. В прыжке киньте палку в камень и запрыгивайте на скалу.

Потом, спрыгнув вниз, метайте палку в красную плесень, запрыгивайте на нее и вперед на скалу. Бегите вперед, где вас уже поджидает пришелец.

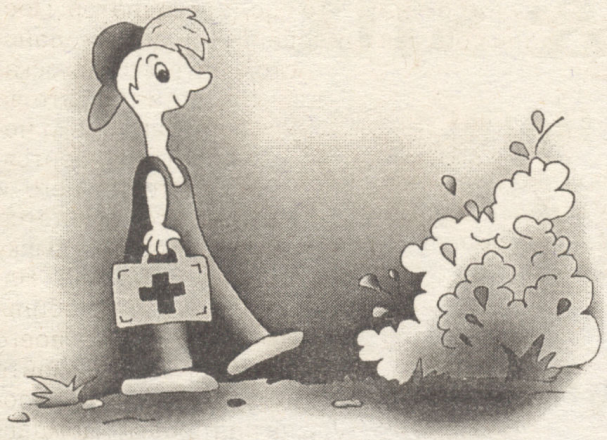
Поздравляем вас с окончанием первого уровня.

Уровень 2. Звездный корабль Валдоса

Пароль: Z1Y?RQ7JJ?

Тут тоже все просто. В тюремной камере, в которой вы очутились, подойдите к бочке и сковырните ее, чтобы открыть вентиляционную шахту. Теперь подойдите к противоположной стенке и воткните в нее палку, после чего удирайте через открывшуюся вентиляционную шахту.

Затем привычным движением сковырните крышку с бочки, дерните рубильник у левой стенки. Подождите, пока красная жаба залезет в бочку, затем запрыгните на левую платформу и киньте палку в рубильник на потолке. С платформы перепрыгните на очередной уступ и палкой переключите рубильник. Теперь к жабе, распрыгавшись, забраться на платформу и на ней проехать вперед. Там, немного пробежав, дерните рубильник и распрыгайтесь на мячике, который с помощью палки можно гонять влево или вправо. Мячик подогнать к правой стенке и с него забраться на верх. Затем вам предстоит разблокировать пять дверей, для этого прыгайте в телепорт. Кнопкой под экранчиком можно переключать уровни, на которые вы хотите переместиться. Единственная сложность может возникнуть во второй тюремной камере. Сбейте палкой крышку в высокой бочки, затем с помощью кнопок активируйте два правых вентилятора и не включайте левый. Теперь запрыгните на низкую бочку и перемешайте варево в большой. Запрыгните на воздушный пузырь, пригнитесь и летите до вентиляционного отверстия.



Уровень 3. Вулкан

Пароль: GFDR?483LN

Уровень весьма непростой, так как придется много прыгать по камням в раскаленной лаве. Никаких особо сложных головоломок тут нет, так что особых проблем возникнуть не должно. Для начала идите вперед, пропустите скачущий камень. Перепрыгните на соседний уступ, после чего начинайте по камням прыгать через лаву. Теперь, допрыгнув до последнего камня, метните палку так, чтобы она ударила сзади по камню и камень бы упал в лаву. Запрыгните наверх и убейте слишком настырную летучую мышь. Теперь пройдите вперед и пропрыгайте по появляющимся камням в огненном водопаде. Затем сбейте кусок скалы на под самым потолком и перепрыгните еще через один огненный водопад. Теперь вам нужно действовать быстро. Установите палку в стену и, пока не появился огненный фонтан, запрыгните на нее, а затем на уступ, после чего переползите на противоположную сторону по веревке. Как видите, ничего сверхсложного. Так что дальше вы вполне справитесь и сами.

Уровень 4. Морской храм

Пароль: FC1GNNPDZL

А на этом уровне придется немного поплавать. Для начала проплывите налево и соберите все, что валяется на морском дне. Опасайтесь ядовитых рыб и летающих игл. Используйте палку для запрыгивания на недоступные стены, слива воды и открытия опускающихся каменных плит. После падения плывите направо, запрыгивайте на уступ и вставьте палку в стену с противоположной стороны уступа. В этот момент вода уйдет и вам надо успеть, спрыгнув вниз, пробежать и, вставив палку в левую стену, запрыгнуть наверх. Теперь пригнитесь, чтобы увернуться от летящих игл, и, вставив палку в дыру в стене, запрыгивайте наверх. Откройте с помощью палки дверь и следуйте дальше. Дальше вам следует пробежать до следующего экрана, уворачиваясь от игл. Откройте дверь в затопленном проходе и, избегая ядовитых рыб, по затопленному туннелю ныряйте вниз и налево к рубильнику. После этого, проявив должную сноровку и немного сообразительности, вам не составит особого труда исследовать и этот уровень. Желаю удачи.

Уровень 5. Космопорт

В начале 5-го уровня вас затолкнет на эскалатор красный гуманоид. Убить его нельзя, поэтому, возвращаясь назад, просто перепрыгните его и возьмите там бонусы. Впереди вас ждет сюрприз – электроловушка. Нужно бросить в нее палку и подождать, пока ее перетрясет током. После палочковой электротерапии смело проходите через ловушку и обязательно наступите на кнопку – это отключит ловушку и пропустит палочку обратно. Затем поднимайтесь по эскалатору. Будьте осторожны, т. к. сверху по вам будет стрелять лазерная самонаводящаяся пушка: нужно вовремя пригнуться. После эскалатора вы подойдете к летающим-стреляющим стульям. Чтобы затормозить один из стульев, ударьте его палкой, затем запрыгивайте на него и бейте следующий, а с этого стула запрыгивайте на козырек и дальше на платформу. Пробегите вперед и остановитесь между кнопками, перед знаком. Нажмите на правую кнопку и запрыгивайте на автопогрузчик. С него прыгайте вправо на чемоданы. Там вы увидите бонусы. Когда вы будете их брать, по вам выстрелит пушка и собьет один из чемоданов, который упадет и нажмет на кнопку, выключающую летающий стул. Перепрыгните на левую платформу и нажмите там кнопку. Она отключит шипы. Спускайтесь вниз и бегите вперед.

Около эскалатора обязательно наступите на мелкого гуманоида. После последующих неудач вы будете начинать уровень с этого места. Пробегите вперед по спускающемуся эскалатору. Останавливаться нельзя будет даже на земле, т. к. с потолка бьет много лазерных пушек.

Добежав до летающих стульев, дождитесь, пока ближний к вам стул немного не опустится, а затем ударьте его палкой. Подпрыгните и ударьте второй: он упадет. Подойдите к нему вплотную и дождитесь, пока первый стул не улетит наверх. Запрыгивайте на второй стул и вставляйте палку в дырку. Запрыгивайте на палку, потом на второй стул и оттуда наверх. Там опять стул. Ударьте его палкой, запрыгните на него и наверх.

Идите вправо. Там вы увидите чемодан, лежащий на эскалаторе. Спуститесь к нему, встаньте слева и столкните его вниз, на клетку с дрожащегубыми. На этих клетках без чемодана ездить нельзя. Если не попали, то немного подождите, и к вам приедет следующий чемодан. Запрыгивай-

те на эту конструкцию, и только с нее вы сможете попасть на следующую крышу. Там вы увидите один чемодан внизу и три чемодана наверху. Встаньте справа от нижнего чемодана, подпрыгните вверх и ударьте палкой по верхнему левому чемодану. Он упадет, а вы сможете взобраться наверх. Под потолком есть рубильник, который надо переключить, просто подпрыгнув к нему. Этот рычаг включает автопогрузчик и если вовремя запрыгнуть на него, то он отвезет вас наверх, а там есть бонусы.

Автопогрузчик привезет к вам чемодан. Кидайте в него палку, и он скинет его на эскалатор. Этот чемодан уедет вверх, а вам надо бежать за ним и скинуть его вниз. Дальше нужно спрыгнуть на него, а затем запрыгнуть на крышу и немедленно спускаться вниз. Чемодан приедет и остановится. Вам нужно срочно его столкнуть на другой эскалатор, потому что его тогда схватит автопогрузчик и увезет назад, к рычагу в потолке. Если вам удалось все правильно сделать, то возвращайтесь назад, только бегом, потому как там четыре лазерные пушки под потолком. Тот чемодан, который вы столкнули на эскалатор, теперь лежит здесь, зажав кнопку включения автопогрузчика. Взбирайтесь на чемодан и с разбегу запрыгивайте на автопогрузчик. Оттуда прыгайте на платформу. По эскалатору надо подниматься на карачках, поймав момент, когда летающий стул будет максимально близок к вам, иначе он вас собьет. За эскалатором из дырки вылетит еще один стул, поэтому приготовьтесь ударить его палкой. Запрыгивайте на стул и оттуда наверх. Наступите на малыша, и теперь вы будете начинать уровень отсюда.

Вставьте палку в дырку. Это на некоторое время отключит эскалаторы. И бегом поднимайтесь наверх. На карачках пробирайтесь влево до самого конца к чемодану, не останавливаясь ни на секунду, а то поедет эскалатор. После того как вы доберетесь до чемодана, столкните его на эскалатор и ползите за ним. Как только чемодан остановится, залезьте на него и прыгайте вверх. Вставьте палку в дырку и залезьте на нее. Наверху будет аэромобиль, который извергает из своего сопла смертоносный огонь. Поймайте момент и прыгайте наверх, на крышу аэромобиля, а оттуда на платформу. Дождавшись палочку, идите влево по канату. Идти нужно по три – четыре шага. Как только доберетесь до платформы, прыгайте наверх и идите теперь влево. Под пролетающими стульями можно пригибаться.

После того как вы пройдете по канату, залезайте наверх на платформу. Ударьте палкой автопогрузчик и срочно запрыгивайте на него. Но долго кататься вам не придется. Как только увидите справа платформу, прыгайте на нее. С аэромобиля запрыгивайте на верхнюю платформу. Пробегите под летающим стулом и забирайтесь наверх. Опять придется идти по канату. На той стороне будет малыш, теперь вы стартуете отсюда. Идите влево и прыгайте вниз.

Финальная битва

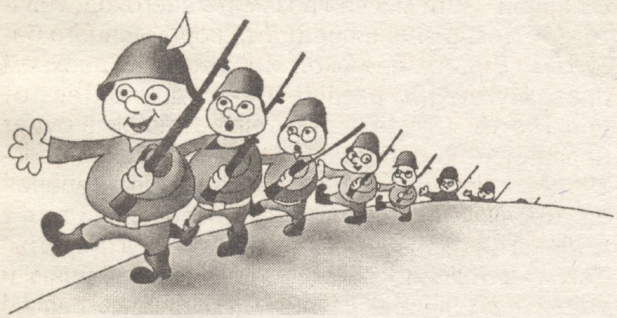
Вам придется сразиться с самым главным негодяем в этой игре. Он сидит за стеклом и управляет киберорганизмом. Короче, там на полу лежит кустик, но он скоро оживет и будет вас убивать. Но и вы не робейте. Пока он маленький, с ним ничего не поделаешь, но потом он вырастет и окажется, что это замаскированный автопогрузчик, но немного модифицированный. Бейте его все время палкой, преимущественно по голове, и если вам повезет, он развалится на части. На этом игра закончена.

CANNON FODDER

ПУШЕЧНОЕ МЯСО

Вы командуете взводом специально обученных солдат. Отдавая грамотные распоряжения, вы выполняете задания, которые вам дает штаб. Цель игры – уничтожение противника на всей территории каждого уровня. Игра содержит 24 миссии, которые делятся на несколько этапов. Каждый этап по-своему сложен и сильно отличается от предыдущего, посему, никакой однообразности в игре вы не встретите. Cannon Fodder настолько увлекательна, что при первых попытках поиграть в нее, я забывал обо всем на свете и сражался с неприятелем днем и ночью. А после того, как игра закончилась, я почувствовал себя Кутузовым или как минимум Наполеоном, чего и вам желаю...

1 игрок	Стратегия	80% Рейтинг



Управление

A – передвижение;
B – огонь;
Start – карта, выбор оружия, просмотр информации.

Прохождение

Первая миссия

Вам необходимо уничтожить несколько солдат, которые видны на карте. Никакой стратегии здесь не надо. Просто выходите из-за кустов на врага и стреляйте в него. Как только вы всех убьете, миссия закончена. Не надейтесь, что так будет и впредь. От миссии к миссии задание усложняется, и противник становится намного умнее и хитрее, но и вы тоже набираетесь опыта.

Вторая миссия

В первой части нужно выбить противника, прячущегося в кустах. Проще всего это сделать при обходе территории, по часовой стрелке. Вторую часть начинайте с правого верхнего угла карты. Лучше идти вдоль реки, не заходя в воду. В воде вы безоружны, не можете ответить противнику. Штаб врага находится в самом конце пути – в правом нижнем углу. Взорвите его выстрелом по бочкам.

Третья миссия

В первой части можно запастись гранатами, которые находятся у левого и правого края карты. На этапе нужно уничтожить 3 хижины.

Четвертая миссия

В начале миссии переправьтесь через реку в нижней части карты. Потом поднимитесь и возьмите несколько гранат у здания. Возможна засада. Идите к левому берегу реки, по пути нужно взорвать дом. Перестреляйте солдат противника, выбегающих слева из здания. Идите к взорванному мосту и уничтожьте здание в правом нижнем углу карты. Потом поднимитесь вверх и взорвите последнюю оставшуюся хижину. Во второй части миссии идите к причалу. В хижину бросьте гранату, потом добейте оставшихся противников.

В третьей части миссии нужно взорвать в деревне дом с дверью, занятый врагами. Запас гранат есть в ящике на дальнем берегу реки. Противник прячется в верхней части (над деревней), в норе.

В четвертой части миссии нужно сначала идти по тропинке справа от зыбучих песков. Осторожно, натянут провод от мины. Перебейте его выстрелом. Соберите гранаты и, пройдя по краю, убейте солдат противника в правом нижнем углу. Потом уничтожьте оставшихся солдат и здания.

Пятая миссия

Взорвите дом на том берегу реки, перебросив через нее гранату. Потом можно взять гранаты рядом со следующими двумя домами. Переплывите реку и потом взорвите эти дома. Во второй части этой миссии сначала уничтожьте гранатометчика и здание. Затем спуститесь по правому

краю карты вниз. Здесь можно запастись снарядами для базуки. Слева увидите гранатометчика – убейте его. Здание тоже охраняет гранатометчик, уничтожьте его. Кроме того, гранатометчики засели и на утесе. Их проще расстрелять из базуки. В третьей части миссии взорвите первое же здание и направляйтесь вниз. Взорвите ограждение, воспользуйтесь снегоходом. Увидите снайпера – уничтожьте его. Двигайтесь в верхний левый угол, и увидите трамплин. Воспользуйтесь им для переправы на другой берег. По пути можно уничтожить ракетную установку.

Шестая миссия

На первом этапе этой миссии сначала взорвите ограждение у края карты. 2 главных здания можно уничтожить ракетой. Потом переправьтесь через реку по мосту и направляйтесь вниз. Там обнаружите последнее здание противника, уничтожьте его. Во второй части миссии держитесь подальше от самолетного ангара. Слева от площадки старта можно обнаружить замаскированное оружие. С его помощью разрушьте дом и ограждение.

Седьмая миссия

В первой части миссии убейте двух снайперов, расположенных как раз над местом вашего старта. Переправьтесь через реку, и сразу же обнаружите еще одного снайпера, уничтожьте его. Продвигайтесь по тропе, обнаружив 2 здания, взорвите их. После этого нужно уничтожить еще один дом, и первая часть миссии закончена. Во второй части миссии уничтожьте первое здание, потом 2 эскимосских дома. Затем обойдите всю местность, уничтожая многочисленных врагов. В третьей части миссии продвигайтесь вверх. Уничтожьте снайпера, пока тот не забрался в снегоход. На машине доберитесь до конца леса, уничтожая врагов. Продвигайтесь вверх до забора, пробейте в нем дыру и уничтожьте огнем из базуки 3 здания.

Восьмая миссия

В первой части миссии идите влево к домам. Учтите, что мост заминирован. Идите вверх вдоль реки, там взорвите ближайшее здание выстрелом из базуки. Переберитесь на другой берег и забросайте гранатами стоящие там здания. Гранатометчик противника прячется под танкером.

Во второй части миссии начните с уничтожения снайпера. Потом уничтожайте противников с базуками. Доберитесь до орудий в середине карты и расстреляйте все здания. После этого уничтожьте оставшихся солдат противника. В третьей части миссии сначала уничтожьте всех противников вверху. Затем на джипе поезжайте в правый верхний угол карты. Спуститесь с утеса там, где к нему вплотную подходит река. Падайте на джипе в воду и быстро уничтожайте всех противников, пока не утонул джип. Затем нужно взорвать орудия противника и здание в середине карты. Четвертую часть миссии начните с уничтожения солдата, выходящего из тоннеля. Взорвите дом и джип противника. Потом на своем джипе поезжайте вниз по карте, найдите и убейте трех снайперов врага. Прямо на джипе съезжайте в воду. Пока джип не утонул, выберитесь из него и забросайте гранатами домики и снайпера, прячущегося на дереве. Не останавливайтесь, пока не доберетесь до края карты. Там найдите и уничтожьте последнего снайпера противника. Спуститесь к берегу и взорвите джип. Потом зайдите в орудийную башню и расстреляйте бункеры.

Девятая миссия

В первой части миссии возьмите снегоход, уничтожьте возле здания солдата, вооруженного базукой. Ведите снегоход к хижине в верхнем правом углу, там развернитесь и двигайтесь от нее. В этом случае весь огонь противника будет направлен по собственному строению. Используя этот прием, можно уничтожить все здания противника. Во второй части миссии пройдите к маленькой льдине в правом верхнем углу карты. Там уничтожьте ракетой орудийную башню и сойдите со льдины. Вторую орудийную башню нужно взорвать гранатой. Поднимитесь наверх за гранатами. Уничтожьте солдат противника, взорвите ракетой башню вдали слева. Продвигайтесь наверх, встаньте позади бункера. Противник сам уничтожит его из орудия. Затем уничтожьте орудийную башню гранатой. Этот прием можно повторить и с другими башнями.

Десятая миссия

В первой части миссии уничтожьте 2 верхние хижины. Потом уничтожьте хижину справа внизу. Возвратитесь к месту старта этой части миссии. Дождавшись посадки вражеского вертолета, уничтожьте его ракетой. Затем взорвите последнее здание в нижнем левом углу. Во второй части миссии уничтожьте гранатами 2 домика справа, потом 3 домика на верхней стороне оврага. Перейдите через мост и взорвите 2 орудийные башни. Продвигайтесь влево и броском гранаты через забор взорвите последний дом противника. Ракетой уничтожьте орудийную башню в деревне с левой стороны. В третьей части убейте набегающих солдат противника и идите в левую сторону. Там уничтожьте 2 дома и орудийную башню. Садитесь в джип и, пользуясь трамплином, преодолейте забор, затем еще

один. Джип остановите за деревней и взорвите здание. В четвертой части взорвите гранатой хижину слева. Танк взорвет бункер, затем взорвется сам. Направляйтесь вверх и оттуда уничтожьте оставшиеся здания ракетами. Пятую часть миссии начинайте с быстрого движения своих солдат, пока их не перестреляли из орудийной башни. Гранатами взорвите все дома и перестреляйте солдат противника.

Одиннадцатая миссия

В первой части миссии продвигайтесь влево вниз. Уничтожьте дом в середине карты. Продолжайте двигаться вниз, по пути уничтожьте хижину. Орудийную башню взорвите ракетой, хижину – гранатой. Остерегайтесь засад. Во второй части миссии переправьтесь через реку. Хижину уничтожьте броском гранаты через деревья. Быстрее идите вниз, доберитесь до танка и заберитесь в него через нижний люк. Расстреляйте бункер и орудийную башню справа. Вертолет противника уничтожьте после его посадки. Выберитесь из танка, уничтожьте орудийную башню справа, перейдите через мост и взорвите последнюю орудийную башню. Вернитесь к танку, проехав по мосту, расстреляйте танк противника, ограждение и освободите пленного. Можно выходить из танка. В третьей части нужно в лесу найти вертолет. Поднимайтесь в воздух и уничтожайте орудийные башни. Не дайте взлететь вертолету противника, кроме него вам никто не угрожает.

Двенадцатая миссия

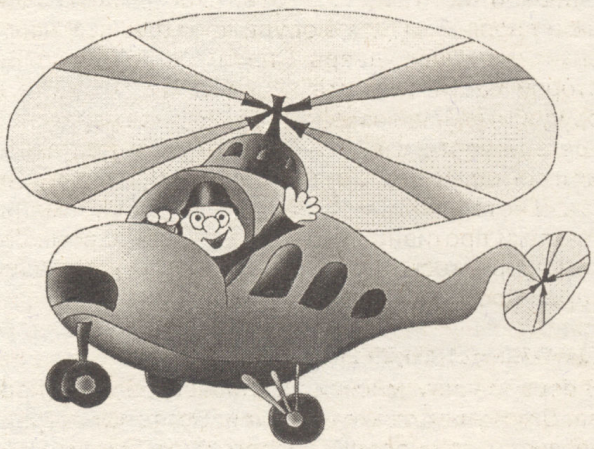
В первой части миссии используйте танк, находящийся справа. Во второй части огнем из танка уничтожьте все здания. Переправьтесь через реку и взорвите хижину гранатой. В третьей части уничтожьте 3 орудийные башни. На вертолете доберитесь до хижины в правом нижнем углу карты. Уничтожьте ее и перелетайте влево на огороженную территорию. Переберитесь в танк и расстреляйте оставшиеся здания. Вернитесь к вертолету, взлетайте и уничтожайте оставшихся солдат противника. В четвертой части уничтожьте орудие на льдине и садитесь в вертолет. Перед взлетом взорвите гранатой дом справа. Летите вверх к танку. Пересядьте в него и расстреляйте 2 бункера и солдат. Идите вниз, по пути уничтожая солдат противника. В пятой части миссии взорвите орудийную башню, освободите заложников в лагере. Идите влево к вертолету, перелетите в лагерь, заберите заложников. Взорвите последнюю башню и приземлитесь у палатки Красного Креста. Зайдите в палатку. В шестой части опасайтесь орудий на крышах бункеров.

Тринадцатая миссия

В первой части миссии как можно быстрее идите вправо и переправьтесь через реку. Заставьте башню самоуничтожиться, переправьтесь обратно через реку и уничтожьте орудийную башню. Расстреляйте джип и взорвите дом. Расстреляйте солдат противника, взорвите орудийную башню – и на этом миссия закончена.

Четырнадцатая миссия

В первой части миссии взорвите гранатами 2 орудийные башни. Пройдите по мосту, затем влево к вертолету. Не подорвитесь на мине. Противника уничтожайте с вертолета. Во второй части садитесь в джип. Вертолет противника уничтожьте, когда он приземлится. Затем взорвите здания.



Пятнадцатая миссия

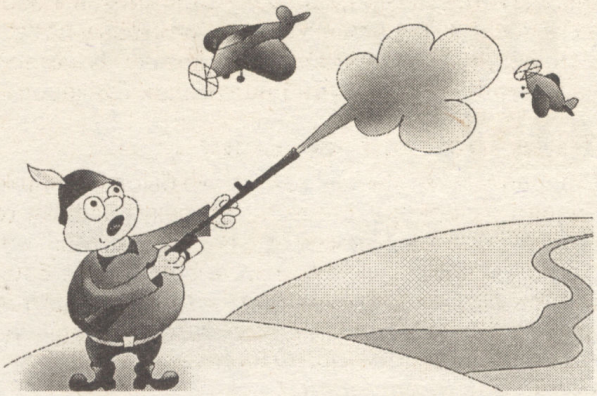
В первой части миссии идите влево к вертолету. На нем летите к танку. На танке спускайтесь к краю карты, там уничтожьте бункер и 3 орудийные башни. Во второй части миссии плывите направо, потом идите вверх по карте. Расстреляйте ракетную установку противника. Идите к вертолету, на нем перелетите через открытое пространство, разбомбив противника. После посадки идите к башне и из нее расстреляйте остальных врагов. В третьей части на вертолете летите к орудийной башне. Из нее расстреляйте противника. Затем на вертолете уничтожьте бункер с башней и взорвите гранатой джип. Потом из орудийной башни уничтожьте дом и танк противника.

Шестнадцатая миссия

В первой части миссии уничтожьте 2 ракетные установки, подорвите гранатами 2 двери. Расстреляйте солдат противника вокруг. Во второй части идите через грязь к лестнице. Дверь взорвите гранатой. Затем идите к орудийной башне и взорвите бронированные ворота.

Семнадцатая миссия

В первой части миссии взорвите дом и переправьтесь через реку. Бегите в сторону стреляю-



щего в вас снайпера. Взорвите гранатой хижину за дорогой. Уничтожьте ракетную установку, дом и хижину до того, как заложник дойдет до вашего танка. Взорвите орудийную башню, подстрелите снайпера и поезжайте к палатке Красного Креста.

Восемнадцатая миссия

В первой части миссии взорвите орудийную башню и дверь. Зайдите в орудийную башню и взорвите следующую дверь. Спасите заложников. Во второй части взбегите по лестнице, войдите в орудийную башню и расстреляйте всех врагов. В третьей части спасите заложников и доставьте их с помощью вертолета к палатке Красного Креста. В четвертой части садитесь на джип, заманите танки противника в нижнюю часть карты. Потом прорвитесь к вертолету и сверху уничтожьте танки противника ракетами.

Девятнадцатая миссия

В первой части миссии идите вверх, затем вправо. Джип уничтожьте гранатой. Вертолет взорвите после его посадки. Затем расстреляйте остальных врагов.

Двадцатая миссия

В первой части миссии с помощью танка взорвите орудийную башню и хижину рядом со стартом. Затем расстреляйте оставшихся врагов. Во второй части нужно выиграть поединок танков. Затем уничтожьте врагов в деревне, выберитесь из танка и подорвите гранатой дом. После этого вернитесь на берег реки и уничтожьте там хижины. В третьей части используйте вертолет для уничтожения хижины. Вертолет противника уничтожьте на земле. После этого на танке прорывайтесь к заложникам. По пути уничтожьте орудийные башни и солдат противника. В четвертой части используйте джип. Проезжайте к орудийной башне, расстреливая вражеских солдат. Взорвите орудийную башню на том берегу и бункер. Используйте вертолет для освобождения заложников.

Двадцать первая миссия

В первой части миссии бегите направо, чтобы увернуться от мины. Отстреливаясь, пробейтесь к орудийной башне.

Двадцать вторая миссия

В первой части миссии ракетой уничтожьте орудийную башню напротив. Возьмите вертолет, уничтожьте всех врагов и спасите заложников. Во второй части взорвите вертолет противника после его приземления. Взорвите ограждение и хижину. Можно взять боеприпасы в верхнем углу. Затем идите направо и вниз. В третьей части миссии на джипе доберитесь до забора. Выйдите из джипа и взорвите забор. Через второй забор можно перепрыгнуть, подъехав к нему на максимальной скорости. Третий забор нужно взорвать. Доберитесь до башни и там можете уничтожить джип. В четвертой части для уничтожения врагов используйте вертолет.

Двадцать третья миссия

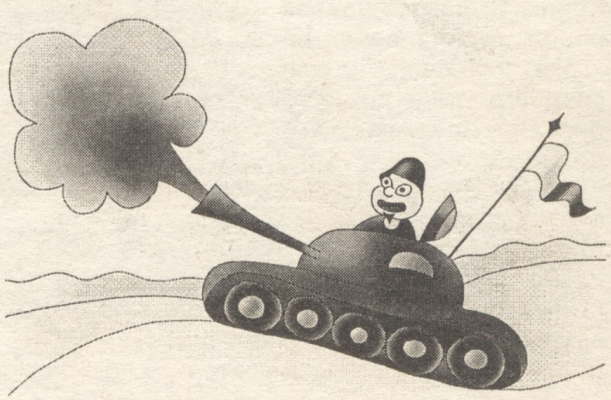
В первой части миссии взорвите бункер противника и баррикады. Используйте вертолет для уничтожения танка противника. Затем уничтожьте солдат противника. Во второй части уничтожьте противника на соседнем острове. Зайдите в орудийную башню и расстреляйте всех врагов. Потом возьмите вертолет и уничтожьте оставшихся врагов. Вертолет противника, как всегда, лучше уничтожить на земле. В третьей части нужно уничтожить уже 2 вертолета противника до их взлета. В четвертой части для уничтожения врагов используйте вертолет. В пятой части подлетите на вертолете к нижней части карты и уничтожьте оба вертолета противника. Затем уничтожьте 2 орудийные башни.

Двадцать четвертая миссия

В первой части миссии из танка расстреляйте все орудийные башни. Во второй части уничтожайте врагов, бросая гранаты через забор. Потом используйте вертолет. В третьей части на вертолете преодолейте минное поле, выходите из вертолета, взорвите двери и расстреляйте всех врагов. В четвертой части уничтожьте вертолет в верхнем углу, взорвите 4 орудийные башни, уничтожьте двери, панели и солдат противника. Вертолет уничтожьте после его посадки.

В пятой части переправьтесь через водоем. На джипе доберитесь до вертолета. Взорвите 2 орудийные башни и летите в нижнюю часть карты для уничтожения солдат противника. Командира доставьте к тенту.

В шестой части уже нет карты, время отсчитывает таймер. Первый ряд дверей взорвите гранатами. Спуститесь по лестнице, из орудийной башни расстреляйте всех врагов. Когда прилетит вертолет, убейте оставшихся врагов и взорвите их машину.

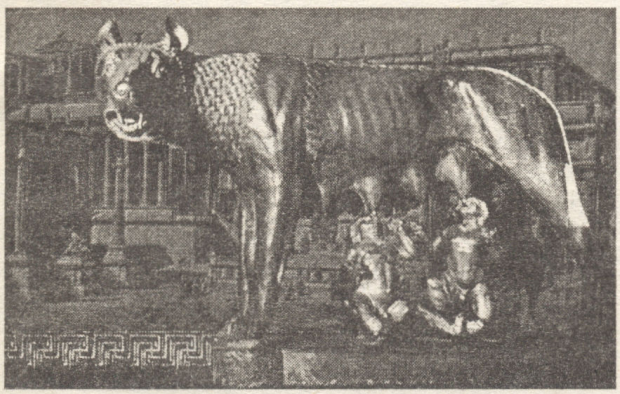


CENTURION: DEFENDER OF ROME

ЦЕНТУРИОН: ЗАЩИТНИК РИМА

Вокруг римских земель собралось множество племен: Галлов, Варваров и прочей нечисти. Римляне же ничего не подозревают и продолжают предаваться играм, таким, как бои гладиаторов и гонки на колесницах. И только один человек понимает всю остроту создавшегося положения, и это вы – молодой офицер Центурион.

1 игрок	Стратегия	70% Рейтинг



Управление

На Joypad'е есть три кнопки для специальных действий: **A, B, C**, кнопка **Start** и кнопка направлений.

Кнопка направлений: она используется для передвижения указателя по карте, выбора команд на дисплее опций, юнитов на поле боя, управления колесницей во время заезда и т. д.

Кнопка A: используется для выбора города или провинции, для остановки боя и выбора юнитов и команд в тактическом режиме (см. ниже тактический режим), для ввода пароля к сохраненной игре, а также для выделения войск на карте и для удара хлыстом по лошади во время скачек.

Кнопка B: она отвечает за передвижения войск на карте, а также нужна для среднего удара по лошади во время скачек на ипподроме.

Кнопка C: нужна, только чтобы слегка ударить лошадь на скачках, а также чтобы быстро выходить из ряда окон игры, еще она помогает не гонять мышку к кнопке End turn в режиме карты, она сразу перебрасывает курсор на эту кнопку и повторное нажатие возвращает курсор в исходную позицию, откуда он был перенесен.

Кнопка Start: используется в игре только чтобы пропустить мультики и загрузить введенный пароль, в общем, все ее функции с успехом выполняет кнопка **A**.

Стратегия игры

В игре Centurion: Defender of Rome вы играете роль офицера Римской армии – Центуриона. В начале игры вы сможете держать под своим командованием только один полк, полностью состоящий из пехоты. Первая ваша задача – это захватить как можно больше территорий, лежащих вокруг вашего первого города (Рима). Только так вы сможете повысить свой ранг и идти дальше по военной лестнице, это нужно для того, чтобы вы могли содержать больше полков под своим контролем и могли нанимать новые юниты.

Экран карты

В качестве главнокомандующего всей римской армией вы можете перемещать свои войска, подведя к ним курсор и нажав кнопку **B**, также заходить в города и провинции, находящиеся под вашим контролем, курсор на город или провинцию + кнопка **A**. При нажатии на город вас направят в экран управления городом (см. ниже экран города).

Если вы собираетесь двигать войска, то после нажатия кнопки **B** вам покажут, в какое место возможно переправить войска, и нажав кнопку **A**, вы подтверждаете направление. Если то место, в которое направлены ваши войска, занято враждебными вам племенами, то, после краткого диалога с ними, вы, при желании, можете развязать войну с этим народом. Можно также и уклониться от войны, решив проблемы мирным путем, в таком случае ваши войска вернутся в точку назначения. Если переговоры не удались, то вы переходите в такти-

ческий (военный) режим игры (см. далее). За ход отдавать приказы войскам можно лишь единожды, поэтому после всех манипуляций с войсками следует нажать кнопку конец хода (End Turn).

Тактический режим игры

Вы спросите, кто самый великий тактик? Кто создал тактическое мастерство? И вам ответят, что нет в мире более сильных в тактике людей, чем римляне. При столкновении с вражескими армиями, если не удалось решить дело миром, то всегда можно решить вопрос силой оружия. Если битвы не избежать, то вас переносят на поле битвы. В первом появившемся окне вы выбираете способ расстановки войск на поле боя, вот их перечень:

Balanced Army – это самое простое построение, сбалансированная расстановка войск.

Wedge – расстановка войск клином, наиболее эффектная тактика против большого, но слабого противника.

Strong Right – расстановка войск таким образом, чтобы их наибольшая концентрация была по правому флангу.

Strong Left – расстановка войск по левому флангу. Во втором же появившемся окне вы выбираете тип ведения боя: от полной, глухой защиты до молниеносной атаки. Здесь список режимов атак:

Frontal Assault – (атака в лоб) при этом способе атаки ваши войска, как не разумное стадо, будут идти напролом, не взирая ни на что. Тактика будет успешна только при условии, что противник малочисленен и его солдаты слабы, иначе полное фиаско.

Scipio's Defense – (Скифская защита) при таком раскладе событий ваши войска просто сделают что-то наподобии ямы, то есть построятся дугой, находящейся концами к противнику, после захода противника в чашу дуги она захлопывается, и войска врага оказываются в кольце, где и найдут смерть. Довольно сложный план атаки и, если вы не уверены в своих способностях, лучше его оставить на потом. Его недостаток только в одном: если у вас армия не полностью укомплектована, то кольцо не замкнется и, следовательно, прорыв защиты и крах.

Drive a Wedge – (вбивать клин) если вы уверены в своих силах, тогда попробуйте лучшее изобретение всех времен и народов – атаку клином или свиньей (как кому нравится). Атака безумно сложна, скорее всего, самая сложная по приведению в жизнь атака. Защиту врага-то вы прорвете, но что делать потом, и как не угодить в тиски, вот в чем вопрос.

Out flank – (Тиски) это столь любимые в народе тиски, здесь особого ума не надо, войска все сделают сами за вас, победа гарантирована, хотя нет такой битвы, которую нельзя было бы проиграть.

Stand Fast – (стоять на смерть) самый эффектный и простой вид защиты в игре, ваши солдаты встанут и будут стоять, выставив впереди себя копья, гарантированно 2/3 армии врага сдаются, не сделав ни одного удара, те же, кто остаются, драться с вами обречены.

После всех установок вы переходите к битве, но не надейтесь расслабиться, не дадут. Вы можете в любой момент остановить битву и отдать приказания своим войскам. Для этого нажмите кнопку **A** или **B**, после этого подведите курсор к войску и нажмите кнопку **A**, после этого вам покажут, куда должен двигаться юнит по плану, вы же сможете изменить это направление, щелкнув на свободном участке поля или на вражеском отряде, чтобы атаковать его. Внизу экрана битвы есть 4 кнопки:

Orders – (Приказы) кнопка показывает, куда двигаются все ваши войска.

Done – (Сделано) означает конец приказов, продолжение битвы. То же самое делает и кнопка C.

Melee – (В бой) чтобы ваши войска не делали после нажатия этой кнопки, все они разом бросятся на врага. Очень полезно при зажатии врага в клещи или кольцо.

Retreat – (Отступление) думаю, что эта кнопка ни у кого не вызовет вопросов.

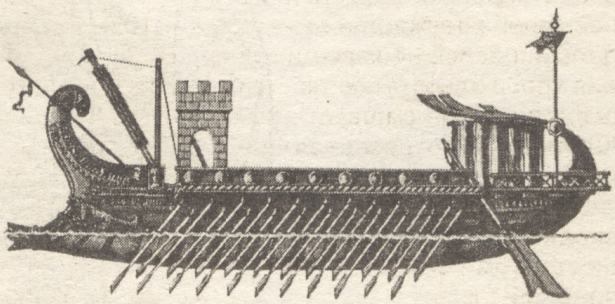
Теперь несколько слов о войсках. В игре есть 4 типа войск:

Infantry – (Пехота) самый дешевый и распространенный вид войск, именно с этим видом войск вы начинаете игру. Сильная его сторона в том, что из-за дешевизны эти войска можно штамповать тысячами. Цена – 20 талантов.

Cavalry – (Кавалерия) этот тип войск наиболее подходит для быстрого уничтожения пехоты. Цена – 30 талантов.

Consular – (Слоны) очень сильный и дорогой вид войск, предназначен для уничтожения кавалерии, но его легко убить отрядом пехоты. Если поставить перед ним войско пехотинцев и приказать держать оборону, тогда слон просто напорется на выставленные вперед штыки и погибнет. Если же идти на этот отряд в атаку, то он один может завалить от 4 до 7 отрядов. Цена – 60 талантов.

Fleet – (Флот) абсолютно не нужный юнит в игре, так как единственная его функция – это перевозка войск через водные преграды, но любую из них можно просто обойти. Цена – от 30 до 150 талантов.



Экран Города

Кроме того, что вам придется вести битвы, вы также должны управлять своим городом и провинциями рядом с ним. Для этого и существует экран города. Этот экран делится на левый и

правый, в правом экране вы видите статус выбранного вами города, а в левом команды и распоряжения, которые в нем доступны.

Левый экран города

Здесь мы видим набор команд, доступных в городе. Вот их перечень:

Legions – экран управления армиями, при выборе вас переводят в другое меню, где:

Raise legions – создать еще один отряд (легион).

Add to legion – пополнить потери в отряде, обязательно надо использовать после битвы.

Upgrade legion – из имеющегося отряда создать новый, более мощный.

Legion list – информация по имеющимся в городе отрядам.

Tribute – Налоги, теперь немного о том, как получить деньги в игре.

Есть 3 пути:

1. Благодаря налогам с горожан, живущих в городах.
2. Выиграть деньги на ипподроме (См. далее).
3. Благодаря различным случайным событиям в игре, таким, как продажа дикарям зеркал, бус и прочего. Эти события, единственные в игре, не находятся под вашим контролем и рассчитываются благодаря генератору случайных чисел.

Итак, первый путь – налоги, есть 5 уровней налогов и чем жестче налоговая политика, тем хуже настроение у людей. Далее описание:

Exempt – без налогов.

Tolerable – терпимый уровень налогов, чтобы не было бунта, в начале игры лучше ставить этот уровень.

Irritation – этот уровень налогов вызывает легкое раздражение у людей, но, в принципе, бунт будет не скоро.

Oppressive – деспотичный уровень налогов, если в городе у вас армия из слонов и кавалерии, то не стоит бояться какого-то недовольства среди горожан.

Bleed them dry – Выжать все, что можно, если вы захватили город, но если долго не сможете его продержать, то выдавите все из горожан, а дальше уходите, пусть враг разбирается с бунтующими горожанами.

Chariot race – гонки на колесницах. Это второй способ добыть деньги, не самый простой, но самый быстрый. После выбора опции вам зададут вопрос – какого типа колесницу вы предпочитаете:

Light chariot – легкая колесница, стоит всего 5 талантов, но и разбивается где-то на втором круге, если управлять недостаточно мягко.

Medium chariot – средняя колесница, стоит 10 талантов и вполне может дойти до финиша.

Heavy chariot – тяжелая колесница, стоит 20 талантов, ну, при большом желании можно и КАМАЗ о деревянный забор разбить, так что же говорить о колеснице. Но в общем, если вы хотите доехать до финиша, то лучше колесницы вам не найти.

После выбора колесницы вам предстоит произвести подготовку к гонке: сделать ставку (Bet), и если вы не уверены в своих силах, то попробовать грязные уловки.

SKULLDUGGERY (грязные уловки)

Bribe opponent – (подкуп соперника) 10 талантов за каждого, все хорошо, но соперники могут и не исполнить обещанного.

Hire physician – (подкуп врача) за 30 талантов вы подкупаете лекаря, и он поит лошадь зельем, чтобы та быстрее бежала. Есть один весомый минус: лошадь все равно бежит медленнее соперника.

Invoke gods – (просить помощи у богов) здесь главное, сколько дашь: от 50 до 150 талантов, если по максимуму, то помогут, если нет, то как повезет.

После всего этого кнопку Race now – и поехали. Сначала освоиться трудно, но постепенно привыкаешь. Итак, управление: кнопки лево, право для управления колесницей, вниз – тормоз. Кнопка **A** – сильный удар по лошадям, **B** – средний удар, **C** – легкий. Будьте внимательны: если голубая полоса скорости лошади перевалит за отметку безопасности (Safe), то ваша колесница развалится, и вы будете дисквалифицированы.

Правый экран города

В этом окне отображается статистика города, в котором вы находитесь на данный момент. Вот пояснения:

Status – (кто в городе) обычно это горожане(Citizens), но также могут быть варвары и другие.

Tribute – (налоги) отображает количество талантов, которые приходят с налогов.

Manpower – количество в городе народа без учета войск, чем больше людей, тем следовательно, больше и налогов.

Courage – (мораль) это мораль жителей, если налоги слишком высоки, то мораль будет плохой и, как следствие, бунт.

Rank – ваше военное звание, начинаете вы как офицер и постепенно забираетесь все выше и выше. Чем выше ваше звание, тем больше армий вы можете держать под своим контролем. Чтобы быстрее идти наверх, надо захватывать больше территорий вокруг Рима, и повышение не заставит себя ждать.

Talents – (таланты) деньги в Римской империи, чем их больше, тем лучше.

Насколько я понимаю, все жизненно важное в игре я перечислил. Теперь можно приняться за осуществление своих планов и в конце концов разбить своих ненавистных врагов и стать Императором Римским...

DUNE 2. THE BATTLE FOR ARRAKIS

ДЮНА 2. БИТВА ЗА АРРАКИС

DUNE 2 – стратегическая игра в реальном времени, в своем роде единственная на SEGA. Реалистичное управление войсками, три различающиеся характерными чертами народа, превосходная графика, хорошо продуманная и выполненная линия сюжета ставят DUNE 2 на одно из первых мест среди стратегий.

1 игрок	Стратегия	90% Рейтинг

Предыстория

Далекое будущее, одинокий, ничем не примечательный мир посередине Галактики. Небольшая звездная система со злосчастной планетой **ARRAKIS**, на которой в избытке пролегли жилы пряности и вещества **SPICE**. Люди на этой планете разделились на три клана: лояльные императору герцоги **ATREIDES**'ы, безжалостное племя барона **HARKONNEN**'а и коварные наемники **ORDOS**'ы, для которых легче украсть, чем сделать самому. Все они объединены под влиянием сурового и властного императора, чьи войска по всем статьям превосходят армии любого из кланов. Карающая правая рука императора – неумолимые **SARDUKAR**'ы, его охотничьи псы.

Случилось так, что коварный барон **HARKONNEN**, решив получить контроль над веществом, убил герцога **ATREIDES**'а, но упустил его сына. Сын же объединил местное население против **HARKONNEN**'а. Теперь три противоборствующих клана борются за обладание планетой и **SPICE**'ом. А, значит, и властью, превосходящей даже власть императора, которая дает безграничный контроль над Галактикой.

Строения

1. CONCRETE SLAB – рабочая плита. Ее предназначение – фундамент для зданий, стен и оборонных сооружений. Здания, построенные на рабочей плите, имеют полный запас энергии и лучшую защищенность.

2. WINDTRAP – воздушная электростанция. По существу, самое нужное здание в игре, без него вам ничего не удастся сделать. Электростанция обеспечивает энергией все остальные строения. Если электричество будет мало, то отключается радар, и здания постепенно разрушаются. Восстановить их без электричества невозможно.

3. SPICE REFINERY – завод по сбору и переработке **SPICE'а**. Является пунктом его доставки и одновременно хранилищем, вмещающим до 1000 единиц вещества. Если все **HARVESTER'ы**, имеющиеся у вас уничтожены или съедены песчаными червями, один **HARVESTER** приносится на **SPICE REFINERY** бесплатно.

4. OUTPOST – радар. Имеет несколько функций: во-первых, дает возможность увидеть все в радиусе примерно одного экрана во все стороны от его непосредственного местонахождения. Во-вторых, позволяет иметь радиокарту местности, где ведутся боевые действия. В-третьих, дает возможность строить стратегически важные объекты.

5. SPICE SILO – хранилище **SPICE'а**. Вмещает в себя 1000 единиц. **SPICE**, не вместившийся сюда, теряется.

6. VEHICLE – завод тяжелой техники. Может производить (с наличием **OUTPOST**) как общие механизированные боевые единицы, так и индивидуальные для каждой стороны.

7. STARPORT – весьма примечательное место, где можно купить сразу и очень много хорошей техники. Правда, цена на эту

технику здесь отлична от стандартной, и можно приобрести тот же **TRIKE** по цене, скажем, **SIEGE TANK'а**. Но может быть и наоборот. Цены меняются каждые 10-15-20 минут. Учтите и то, что техника может вообще не продаваться.

8. BARRACKS – казармы. Здесь можно производить абсолютно все, что касается пехоты, – от солдат с элементарными пистолетами, до групп тяжелых пехотинцев с базуками.

9. WALL – стена. Служит заграждением главнейших функциональных частей базы от механизированной техники. Эффективна и против танков. Однако, базуки и ракеты стреляют через нее, а **SABOTIOR'ы** у **ORDOS'ов** по ним ходят.

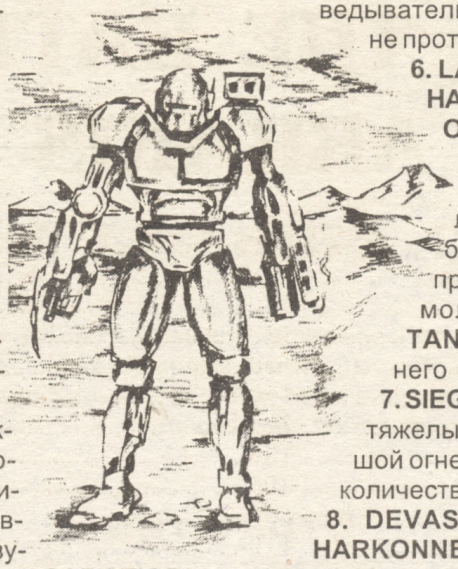
10. TURRET – наблюдательно-сторожевой охранный пункт. Он представляет собой автоматизированную пушку, стреляющую на небольшие расстояния снарядами с высокой скорострельностью. Бессилен против ракетниц и звуковых танков.

11. ROCKET TURRET – сторожевой пост ПВО, оснащенный ракетами для стрельбы по дальним целям и самолетам. На близком расстоянии действует так же, как и **TURRET**.

12. REPAIR – ремонтный завод. Ремонтирует технику, поврежденную в бою. Однако, ремонт стоит денег. Если денег у вас не хватит, ремонтируемая техника застрянет на заводе, что весьма неудобно и нежелательно.

13. HI-TECH VEHICLE – завод высоких технологий. Позволяет строить авиаюниты и специальные механизированные боевые единицы, характерные для какой-либо стороны.

14. PALACE – дворец. Производит супероружие данной стороны. После применения такого оружия сделать его снова можно будет только спустя некоторое время (на дворце мигает сигнал «ОК»)



Техника

1. TRIKE. Характерен для **ATREIDES'ов** и **ORDOS'ов**. Небольшая, но быстроходная разведывательная боевая машина. Эффективна в бою только против пехоты и применяется на начальных стадиях игры.

2. QUAD. Бронетранспортер, характерный для всех сторон. Обладает несколько большей огневой мощью по сравнению с **TRIKE**, хотя также малоэффективен.

3. HARVESTER. Машина по сбору и доставке **SPICE'а**. В бою может лишь давить беспомощных солдат. Когда **HARVESTER** взрывается, остается водитель-солдат.

4. MCV. Передвижная строительная установка. Как и **HARVESTER**, применяется любой стороной. Позволяет построить новую базу на новом месте, но только на каменистой почве.

5. TANK. Средний танк, может использоваться любой стороной. Лучше всего подходит для разведывательных операций. Хорош в обороне против вражеских **LAUNCHER'ов.**

6. LAUNCHER. Применяется только **HARKONNEN'ами** и **ATREIDES'ами**. **ORDOS'ам** заказывать их можно только в **STARPORT'е**, конечно, втридорога и определенное количество. Боевая ракетница, бьющая на дальние расстояния, применяется против вышек, самолетов, медлительных **SIEGE TANK'ов**. Не эффективна для ближнего боя.

7. SIEGE TANK. Мощный двухпушечный тяжелый танк с прочной броней и большой огневой мощью. Полезен в больших количествах для расстрела вражеских баз.

8. DEVASTATOR. Применяется только **HARKONNEN'ами**. Супертяжелый танк с огромной мощностью, прочной броней и большой дальностью поражения. Имеет функцию самоуничтожения.

9. SONIC TANK. Используется только **ATREIDES'ами**. Это звуковой танк, который уничтожает все, кроме таких же танков. Стреляет на огромные расстояния и способен за один выстрел уничтожить до двух десятков солдат, но при этом имеет тонкую броню.

10. DEVIATOR. Оружие **ORDOS'ов**. Не атакует, а перекрашивает врагов в свои цвета. Таким образом, враги временно становятся на вашу сторону, что очень удобно. Можно, например, перекрасить вражеский **DEVASTATOR** и взорвать его.

11. CARRYALL VEHICLE TRANSPORT – авиаюнит, транспортирующий механизированные юниты на починку и **HARVESTER'ы** – на **SPICE REFINERY**

12. ORIENTOPTER. Боевой самолет с тонкой броней, но хорошей атакующей способностью. Быстро двигается и поэтому успевает хорошо побить врага. Недоступен для **HARKONNEN'ов**.

13. DEAD HAND. Супероружие **HARKONNEN'ов**. Огромная ракета, которая при удачном попадании сметает сразу три-четыре здания и наносит урон окружающим.

14. SABOTIOR. Супероружие **ORDOS'ов**. Это очень быстрый солдат, который, если натравить его на юнита, взрывает его, а здание постепенно захватывает.

15. FREEMANS. Это наркоманы-маньяки, используемые **ATREIDES'ами**. Идут к намеченной цели ни на что не глядя и по мере возможности уничтожают эту цель. Для них характерна очень высокая защита от любых выстрелов.

16. SOLDIER. Обычный солдат, самый первый юнит в игре. Не годен фактически ни на что, разве только сражаться с себе подобными.

17. INFANTRY. Как и **SOLDIER** недоступен **HARKONNEN'ам**. От последнего отличается исключительно защитой.

18. TROOPER. Тяжелый пехотинец. Для него характерна повышенная дальность стрельбы, мощность выстрелов и защита. Недоступен **ATREIDES'ам**.

19. TROOPERS. То же, что и **TROOPER**, только защита и мощность выстрелов в два раза выше.

Характеристики

	Атака	Защита	Электричество	Стоимость
SOLDIER	5	12	-	60
INFANTRY	5	25	-	100
TROOPER	10	40	-	100
TROOPERS	10	50	-	150
TRIKE	8	100	-	150
QUAD	10	130	-	200
HARVESTER	-	150	-	300
MCV	-	150	-	900
TANK	38	200	-	300
LAUNCHER	112	100	-	450
SI EGE TANK	45	300	-	600
DEVASTATOR	60	400	-	800
SONIC TANK	90	110	-	600
DEVIATOR	-	130	-	600
CONCRETE SLAB	-	40	-	15
WINDTRAP	-	400	+100	300
REFINERY	-	900	- 30	400
OUTPOST	-	1000	- 30	400
SPICE SILO	-	300	- 5	150
VEHICLE	-	800	- 20	400
STARPORT	-	1000	- 50	500
BARRACKS	-	600	- 10	300
WALL	-	140	-	50
TURRET	40	250	- 10	125
ROCKET TURRET	40	500	- 20	250
REPAIR	-	1000	- 20	700
HI-TECH	-	1000	- 35	500
PALACE	-	2000	- 80	999

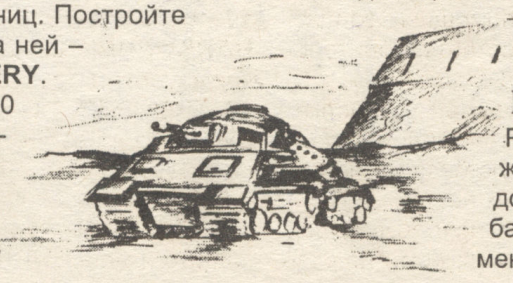
Коды уровней

	Дом ATREIDES'ов	Дом ORDOS'ов	Дом HARKONNEN'ов
2	DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
3	SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICESATYR
4	ETERNALSUN	ARRAKISSUN	BURNINGSUN
5	DEFHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
6	FAIRMENTAT	WILYMENTAT	EVILMENTER
7	ASHLIKENNY	SLYMELANIE	ITSJOEBWAN
8	SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
9	DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER

Прохождение
(на примере ATREIDES'ов)

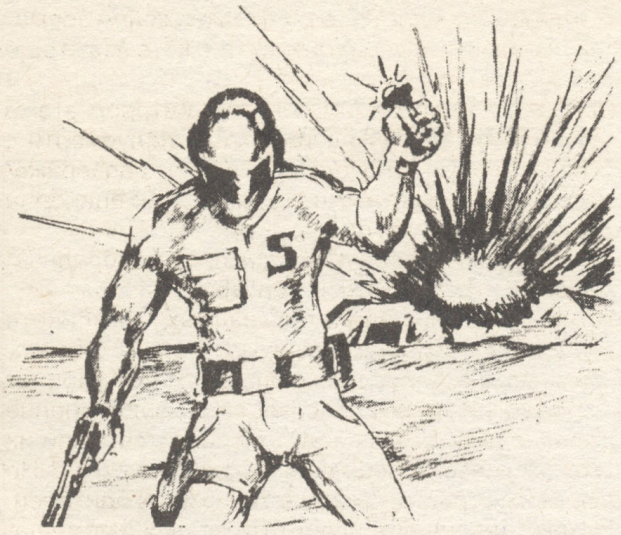
Миссия 1

База находится в нижнем полушарии карты. **SPICE** можно добывать сверху от базы. Цель миссии – собрать **SPICE** на 1000 единиц. Постройте **CONCRETE SLAB**, затем на ней – **WINDTRAP**, затем – **REFINERY**. Так как вначале дается 990 единиц **SPICE'а**, то после построек должно остаться 245 единиц. **HARVESTER**, привезенный **CARRYALL'ом**, направится сам к ближайшему скоплению **SPICE'а**, то есть вверх. Ему достаточно сделать это 2 раза, так как за один раз он приносит 700 единиц **SPICE'а**. На базу нападут вражеские солдаты, но защита с ними справится, нужно только быть внимательным и бдительным. Возможно нападение и на **HARVESTER**. Нападающих следует уничтожить тем же – **HARVESTER'ом** и продолжать собирать **SPICE**.



Миссия 2

Расположение вашей базы такое же. Против вас сражается передовой отряд **HARKONNEN'ов**. Их база находится над вами, на каменистом острове (в верхней час-



Вам же следует на плитах построить два **WINDTRAP'а**, что обеспечит вам достаточно энергии, чтобы больше о ней не беспокоиться. Постройте также **REFINERY**, а когда придет **HARVESTER**, еще один. Затем (уже под огнем атак) постройте **BARRACKS**, начните производство **INFANTRY** и продолжайте его до тех пор, пока это будет возможно (допустимо только определенное количество юнитов). Постройте на плитах **SPICE SILO** и постепенно атакуйте группами по 5-6 **INFANTRY**-блоков. Расправившись с защитой, захватите их **CONSTRUCTION YARD**, уничтожьте его, а затем все остальные строения, начиная от **REFINERY** и **BARRACKS** и заканчивая **OUTPOST**. Помня о том, что **HARVESTER** давит ваших солдат, уничтожьте **SPICE REFINERY** в тот момент, когда он там находится. Кстати, по-другому пройти эту миссию можно, собрав 2700 единиц **SPICE'а**.

Миссия 3

Против вас опять сражаются **HARKONNEN'ы**, находящиеся примерно посередине верхней кромки экрана, чуть левее. Атакует противник **QUAD'ами**, тогда как в вашем распоряжении только **TRIKES** и **INFANTRY**. На плитах, после обычной постройки двух **WINDTRAP'ов** и двух **REFINERY** быстро стройте здания в следующем порядке: **OUTPOST**, **VEHICLE**, **SPICE SILO**. Здание **BARRACKS** здесь необходимо лишь при желании захватить вражеский **VEHICLE**, нужный для производства ваших **QUAD'ов**, что необязательно. Стройте максимум **TRIKE'ов** и все, что не на защите, отправляйте через правый край (пользуясь картой) к правому краю базы противника. Перебейте охрану, а если их **TROOPERS'ы** будут отстреливаться с холмов, выманите их оттуда ложным отступлением. Уничтожьте их **CONSTRUCTION YARD**, затем **BARRACKS** и **VEHICLE**, а потом и все остальное. Помните, что противник ставит свои здания прямо на ваши юниты, если они стоят на развалинах старых, вами уже разрушенных построек.

Миссия 4

Против вас здесь сражаются передовые силы **HARKONNEN'ов**. Обосновались они ближе к нижнему правому углу, на каменном острове. У противника то преимущество, что у него танки уже есть, а чтобы начать их производить вам, нужно построить сначала **UPGRADE'ов**. Итак, здесь нужна скорость и еще раз скорость. В первую очередь, обеспечьте себя добычей **SPICE'а** после постройки одного **WINDTRAP'а** – на второй не хватит ни денег, ни времени. Стройте ваши **REFINERY** ближе к верхнему левому углу карты, достаточно большое количество **SPICE'а** находится там. Сразу же, только на плитах, стройте **VEHICLE** и **OUTPOST**. Скорее всего, атаки уже начнутся. Не стоит забывать также, что время от времени с тыла будут высаживаться десанты **SARDUKAR'ов**, которых следует давить танком или кстати подвернувшимся **HARVESTER'ом**. После постройки **OUTPOST'а** появятся несколько **UPGRADE'ов** – один на производство **HARVESTER'ов** и **TANK'ов**, второй – на производство **MCV**. Делайте только первый, второй сделаете потом и при желании. Начинайте массированное производство **TANK'ов**, штук пять оставьте на защиту базы, остальных соберите в нижней части острова. Постройте **BARRACK'и** и несколько **SOLDIER'ов** скормите ненасытным червям, после чего можно уже и ввести танки. Нападайте на базу слева в соответствии с картой, уберите охрану, **CONSTRUCTION YARD**, а дальше – по обычной схеме.

Миссия 6

Злобная миссия, мощная и долгая – первая баталия с главными силами врага (**HARKONNEN'ы**). **SPICE** в огромных количествах находится слева и снизу от базы. Особо примечательна в этой миссии возможность строить **ROCKET TURRET'ы**. Вражескую базу нужно предварительно обработать **LAUNCHER'ами**. Не спеша постройте все, что можно, кроме **HI-TECH**, который в этой миссии вам не нужен. Войско формируйте так: 4-5 **ROCKET LAUNCHER'ов** и остальные – **SIEGE TANK'и**, для производства которых вам потребуется еще один **UPGRADE** в **OUTPOST'е**. Уничтожив **LAUNCHER'ами** танки, неповоротливые **SIEGE TANK'и** и **LAUNCHER'ы** врага, обработайте **ROCKET TURRET'ы** и танками унич-

тожьте остальное – пока противник снова не построил **ROCKET TURRET'ы**. Если построит, опять примените танки. Доберитесь до **CONSTRUCTION YARD'a** и уничтожьте противника. Помните, что для победы необязательно разрушать вышки, стены, плиты и уничтожать вражеские юниты.

Миссия 7

Первая ваша битва против войск **ORDOS'ов**. У противника две базы, причем, нападают они с обеих. Сначала уничтожьте ту, где производят просто технику. Пока противник будет отстраивать разрушенные строения, у него уйдет очень много драгоценного **SPICE'a**. В конце концов, он прекратит восстановление зданий; когда не останется ни одного в течение примерно 2-3 минут, значит эта база больше функционировать не будет. Противник обязательно восстановит все разрушенные вышки, но ему это не поможет, а только навредит: он зря потратит деньги, защищать уже нечего. Эта вторая база находится выше от вас, примерно в двух экранах слева от верхнего правого угла. Принцип атаки – обычный. **STARPORT** в этой миссии нужен, чтобы построить **PALACE**. Построив его и поставив в северо-западной части базы 7-8 вышек **ROCKET TURRET** (у врага есть боевые самолеты), атакуйте **FREEMAN'ами** до полной ясности карты и вражеской базы. Тогда, использовав максимум возможностей, сделайте отвлекающий маневр: постройте 3-4 **HI-TECH** и одновременно сделайте там **ORIENTOPER'ы**. Пока вражеские вышки и **LAUNCHER'ы** будут отвлекаться на них и строить свою базу, **SIEGE TANK'ами** уничтожьте их вышки и уничтожить **CONSTRUCTION YARD** не составит труда. **PALACE** вам не опасен, а **LAUNCHER'ы** разберутся со всеми остальными.

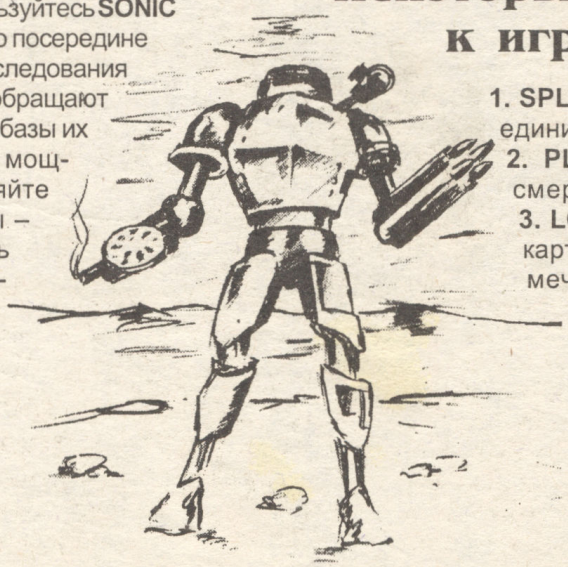
Миссия 8

Эта миссия – самая сложная, хоть и не последняя и не решающая в игре. Здесь вам противостоят обе стороны – и **HARKONNEN'ы** и **ORDOS'ы**, находящиеся в союзе. Прежде всего, вам самим решать, кто вам мешает больше – **HARKONNEN'ы** со своими **DEVASTATOR'ами** и **DEAD HAND'ами**, или **ORDOS'ы** с **ORIENTOPTER'ами**. Пользуйтесь **SONIC TANK'ами** так: поставьте их примерно посередине карты, на каменной почве, на пути следования вражеских **DEVASTATOR'ов**, они не обращают внимания на **SONIC TANK'и**, а около базы их оставлять все же опасно – слишком мощные. Построив **PALACE**, направляйте **FREEMAN'ов** на вражеские посты – чем реальнее будет уничтожить цель, тем больше **FREEMAN'ов** дадут вам в отряд. Разрушив **LAUNCHER'ами** базу противника, призывая примерно 8 **LAUNCHER'ов**, 5-6 **SIEGE TANK'ами**, нападите на **HARVESTER'ы** врага, очень дорогостоящие и очень важные для них. Следствием первого является потеря всего собранного **SPICE'a**, следствием второго – незамедлительная атака на вас чуть ли не половины всей охраны, изрядно потрепанной **FREEMAN'ами**. Имейте также при себе свободный **MCV** (на случай удачного нападения **DEAD HAND'a** на ваш **CONSTRUCTION YARD**). Здесь, как и в 4-ой миссии, нападения **SARDUKAR'ов** на вас безостановочны: 3-4 **ROCKET TURRET'ов** в тылу вам не помешают.

Миссия 9

Решающая битва за контроль над планетой. Вы сражаетесь с непобедимыми войсками самого императора, доселе слывшем непобедимым и имеющим отличные способности всех сторон в игре – **SARDUKAR'ам** характерны и **DEVASTATOR'ы**, и **SONIC TANK'и** и **DEVIATOR'ы**, в **PALACE'е** у них производится **DEAD HAND** повышенной точности, в **HI-TECH – ORIENTOPTER'ы** повышенной мощности. Не атакуйте первыми даже **FREEMAN'ами**. Сначала скормите трем червям поблизости солдат, затем 5-6 **SONIC TANK'ов** поставьте на остров чуть левее и выше влево, справа от горы, они будут в корне «гасить» вражеские наступления, так как враги не обращают внимание на **SONIC TANK'и**, а друг другу они вреда не причинят. Помните, что с тыла будут две массированные атаки: когда построите **STARPORT** – на **STARPORT**, когда построите **PALACE** – на **PALACE**. Сделайте 2-3 раза трюк с **ORIENTOPTER'ами**, а врага добивайте **FREEMAN'ами**, пока их охрана не будет полностью уничтожена. Тогда смело атакуйте, обойдя справа и напав сверху. Уничтожьте **CONSTRUCTION YARD**. Скорее всего, группа атаки будет уничтожена. Поэтому не используйте много **LAUNCHER'ов**. Разбив противнику **VEHICLE** и захватив его, делайте **DEVASTATOR'ы**, – и победа ваша!

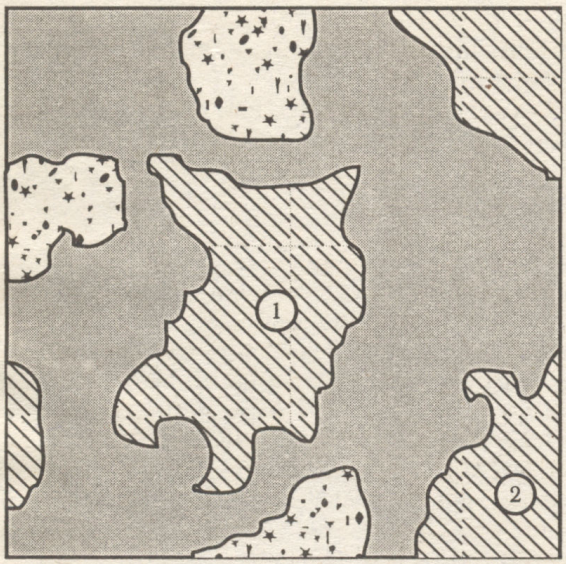
Некоторые коды к игре



1. **SPLURGEOLA** – 20 000 единиц SPICE
2. **PLAYTESTER** – бессмертие
3. **LOOKAROUND** – вся карта (на радаре не отмечается)

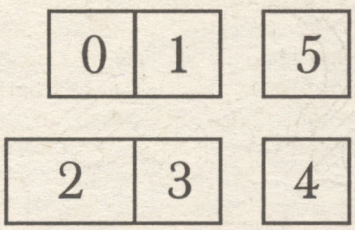
Схема 1

Harkonnen, 2 миссия



(1) - Ваша база

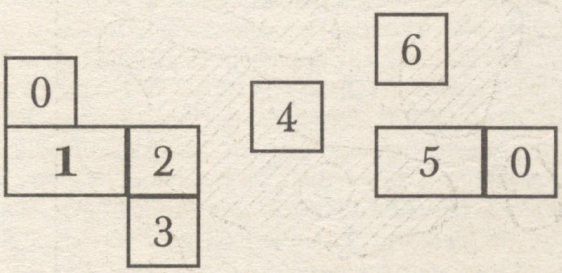
(2) - База Атрейдесов



0 - Barracks; 1 - Outpost; 2 - Refinery; 3 - Spice silo;
4 - Construction yard; 5 - Windtrap.

Схема 1а

Harkonnen, 3 миссия (противники - Ordos)



0 - Windtrap; 1 - Spice Refinery; 2 - Spice silo; 3 - Construction yard;
4 - Barracks; 5 - Vehicle; 6 - Outpost.

Схема 2

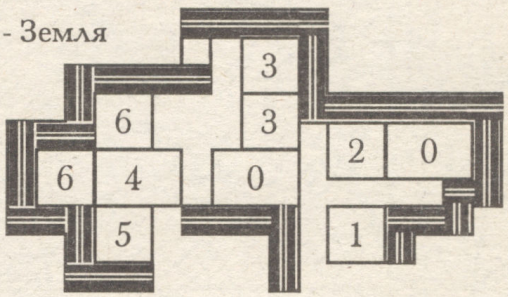
Harkonnen, 4 миссия

① - База ОРДОСОВ

② - Ваша база

- SPICE

- Земля

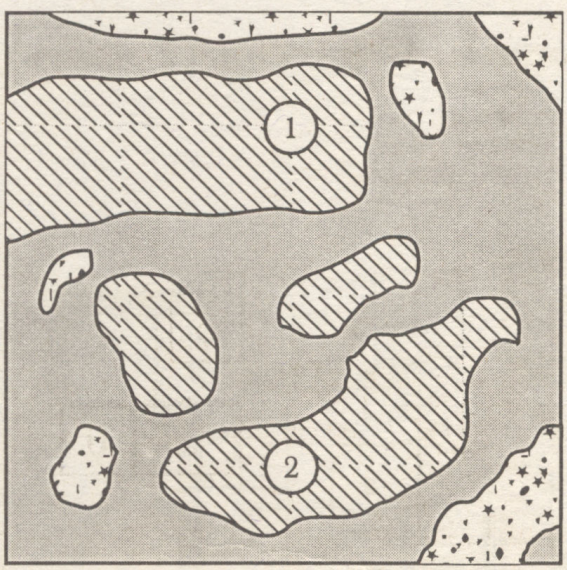


0 - Завод машин (Vehicle); 1 - Outpost; 2 - Construction yard; 3 - Windtrap;

4 - Refinery; 5 - Barracks; 6 - Spice silo.

Схема 3

Harkonnen, 5 миссия

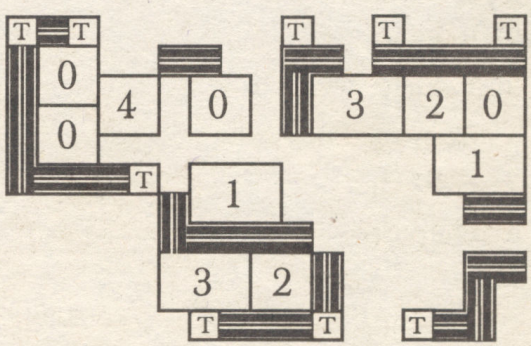


① - Ваша база

② - База Атрейдесов

- SPICE

- Земля



1 - Vehicle; 2 - Spice silo; 3 - Refinery; 4 - Outpost;

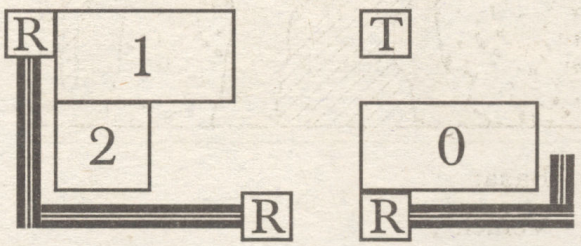
5 - Construction yard; 6 - Windtrap; T - Turret

Схема 4

0 - Vehicle;
1 - Spice refinery;
2 - Windtrap;
T - Turret;
R - Rocket turret.

Harkonnen, 6 миссия (1 часть)

① - 2-я база Ордосов
② - Ваша база
③ - 1-я база Ордосов
- SPICE (минерал)
- Земля



Harkonnen, 6 миссия (2 часть)

0 - Windtrap
1 - Spice silo
2 - Refinery
3 - Vehicle
4 - Construction yard
5 - Hi-Tech
6 - Outpost

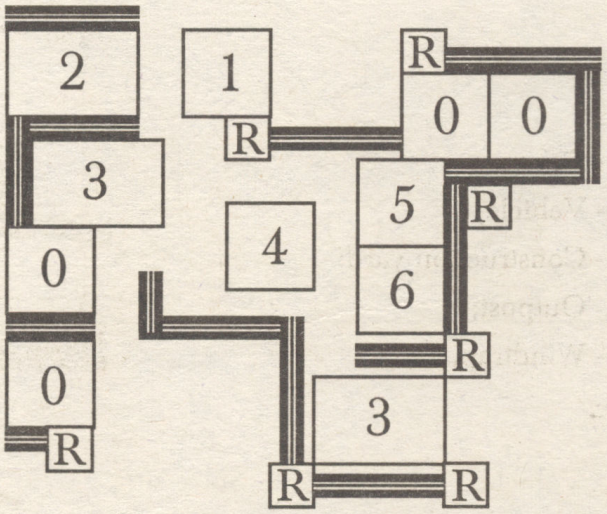


Схема 5

Harkonnen, 7 миссия (1 часть)

① - База Атрейдесов

② - Ваша база

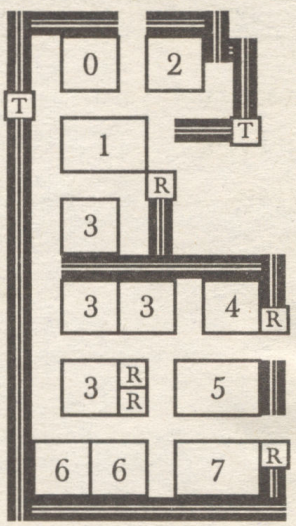
③ - База Атрейдесов №2

- SPICE (минерал)

- Земля

0 - База;
1 - Vehicle ;
2 - Barracks;
3 - Windtrap;
4 - Hi-Tech;
5, 7 - Refinery;
6 - Spice silo.

База Атрейдесов №1



База Атрейдесов №2

0 - Refinery;
1 - Vehicle;
2 - Construction yard;
3 - Outpost;
4 - Windtrap.

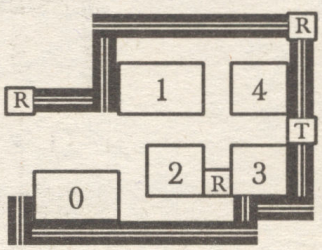
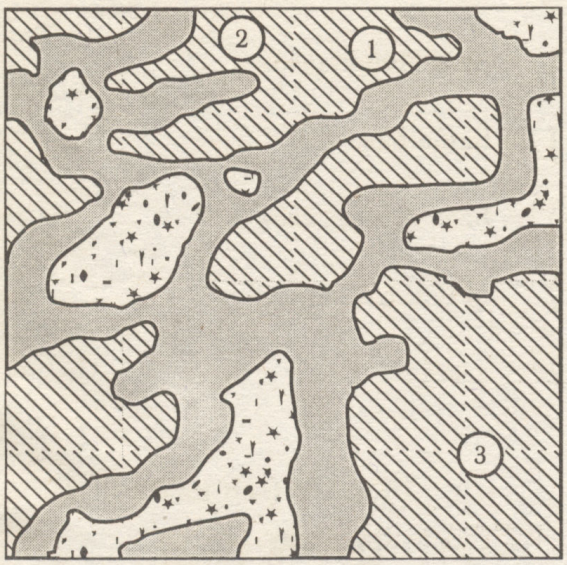


Схема 6



Harkonnen, 8 миссия (1 часть)

① - База Атрейдесов

② - База Ордосов

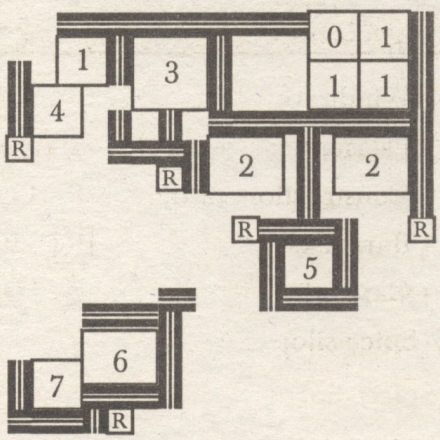
③ - Ваша база

- SPICE (минерал)

- Земля

0 - Construction yard;
1 - Windtrap;
2 - Vehicle;
3 - Palase;
4 - Barracks;
5 - Outpost;
6 - Spice Refinery;
7 - Spice silo;
[R] - Rocket turret;
- Стена.

База Атрейдесов



База Ордосов

0 - Construction yard;
1 - Hi-Tech;
2, 6 - Windtrap;
3 - Barracks;
4 - Spice silo;
5 - Refinery;
7 - Outpost.

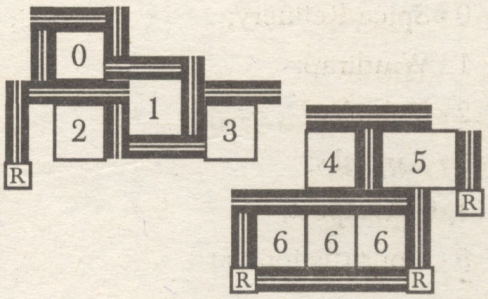
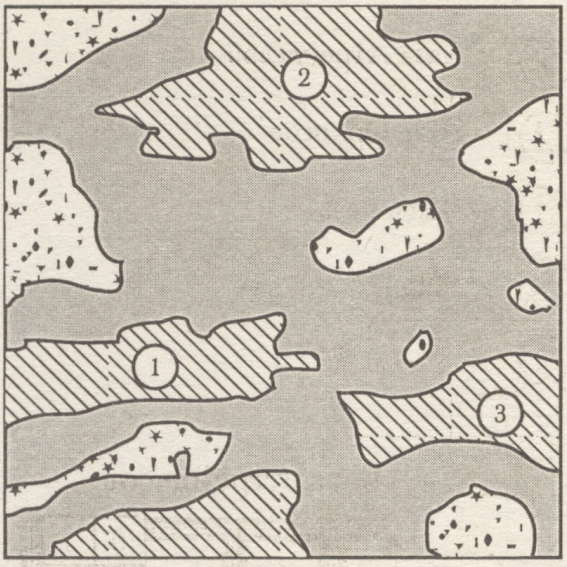


Схема 7

Harkonnen, 9 миссия (1 часть)



① - Ваша база

② - 1-я база Сардукаров

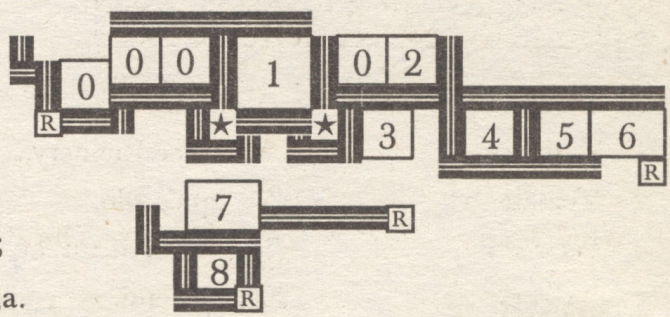
③ - 2-я база Сардукаров

- SPICE (минерал)

- Земля

0 - Windtrap;
1 - Palase;
2 - Construction yard;
3 - Barracks;
4 - Самолёт;
5 - Spice silo;
6 - Refinery;
7 - Vehicle;
8 - Outpost;
R - R. Turret;
★ - Ракетница.

1-я база Сардукаров



0 - Spice Refinery;
1 - Windtrap;
2 - Vehicle;
3 - Barracks;
4, 6 - Outpost;
5 - Construction yard.

База Ордосов

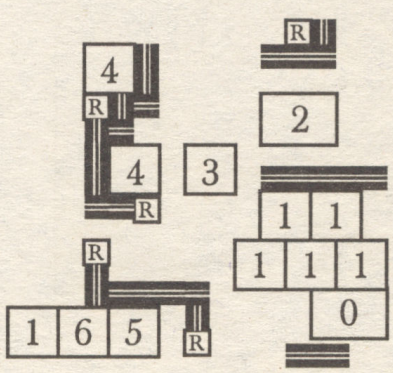
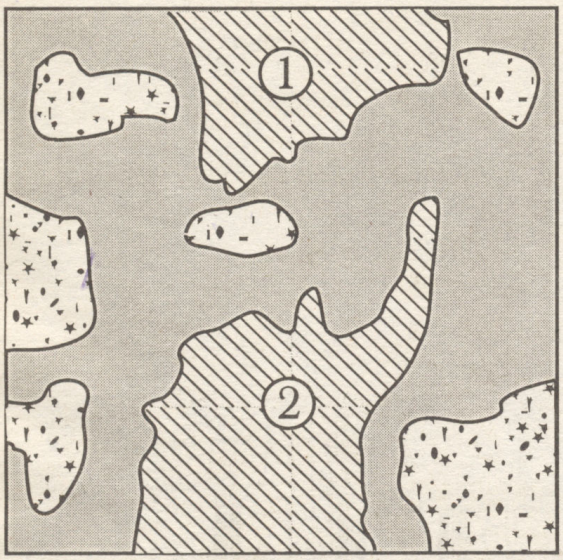


Схема 1

ATREDES против HARKONNEN. Misson 2



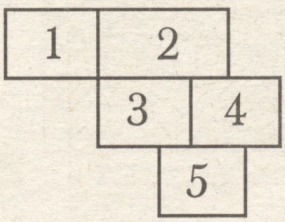
① - База HARKONN' ов

② - Ваша база

- SPICE

- Земля

База HARKONN' ов.

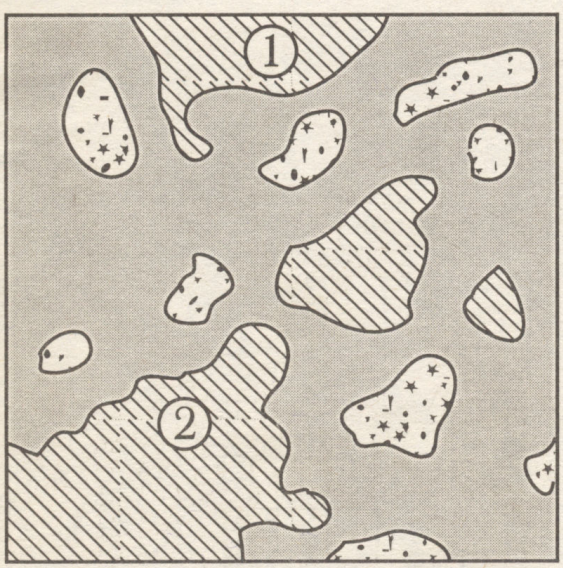


1 - Склад SPICE'а (Spise silo); 2 - Завод по переработке SPICE'а (Refinery);

3 - Wind Trap; 4 - Out Post; 5 - главная база

Схема 2

ATREDES против HARKONNEN. Misson 3



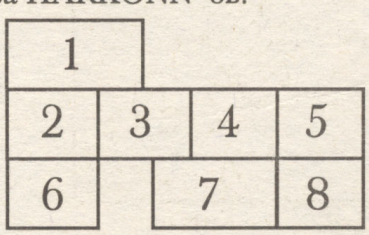
① - База HARKONN' ов

② - Ваша база

- SPICE

- Земля

База HARKONN' ов.

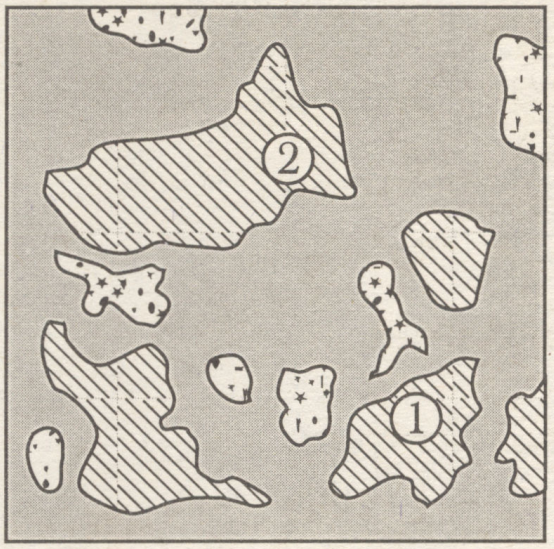


1 - Refinery; 2 - Barracks; 3 - Spise Silo; 4,5 - Wind Trap;

6 - Out Post; 7 - Vehicle; 8 - База (Главная);

Схема 3

ATREDES против HARKONNEN. Misson 4



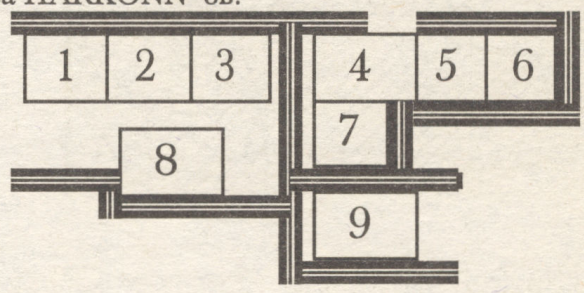
① - База HARKONN' ов

② - Ваша база

- SPICE

- Земля

База HARKONN' ов.



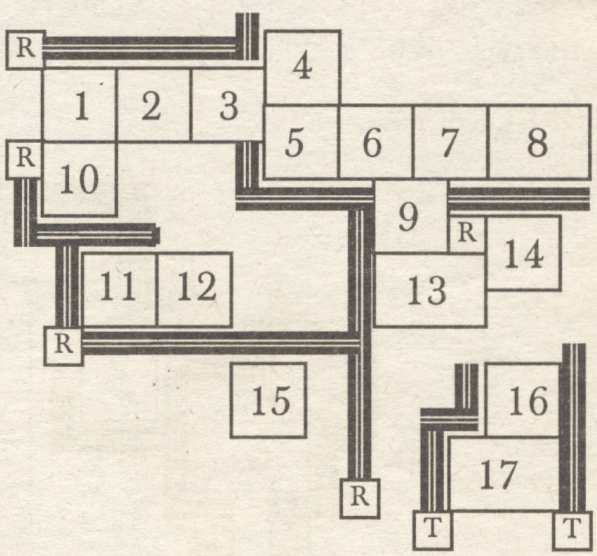
1 - главная база; 2 - Barrack; 3 - Out Post; 4 - Refinery

5, 6 - Wind Trap; 7 - Spice Silo 8, 9 - Vehicle - Стена

Схема 4

ATREDES против HARKONNEN. Misson 6

База HARKONN' ов.

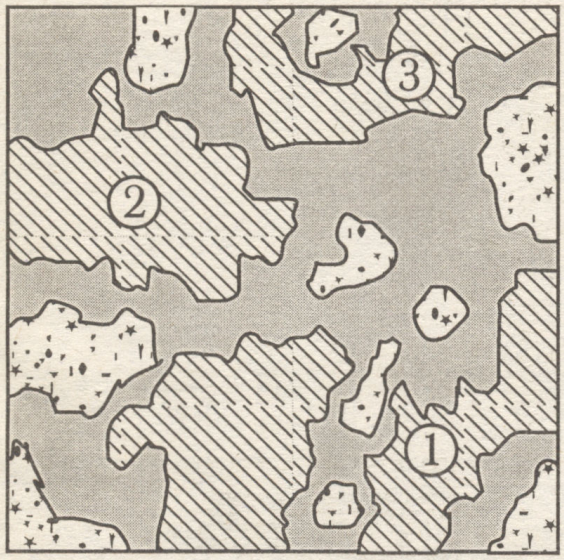


R - R-Turret; T - Turret;

1 - главная база; 3, 4, 6, 10, 12, 16 - Wind Trap; 4 - Repair 7, 9 - Spice Silo;

8, 15 - Refinery; 11 - Out Post; 13, 17 - Vehicle 14 - Hi- Tech - Стена

Схема 5 — ATREDES против ORDOS'ов. Misson 7



① - База ORDOS'ов №1

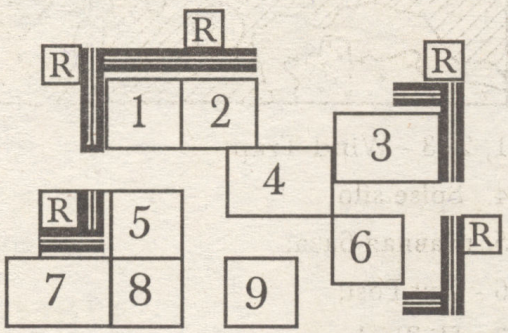
② - База ORDOS'ов №2

③ - Ваша база

- SPICE (минерал)

- Земля

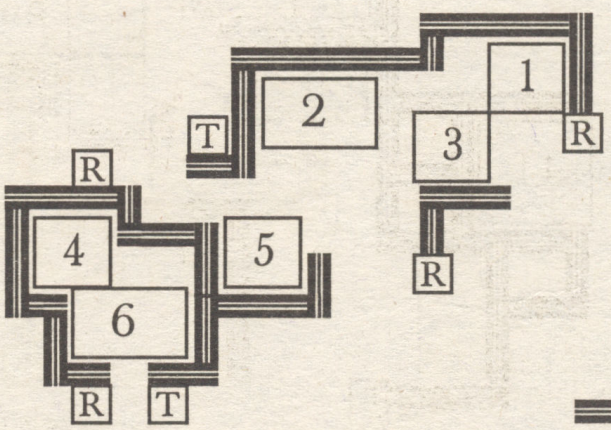
База ORDOS'ов №1 .



1, 2 ,5, 8 - Wind Trap; 2 - Vehicle; 4 - Repair; 6 - Hi-Tech;

7 - Refinery; [R] - R-Turret; -Стена

База ORDOS'ов №2 .



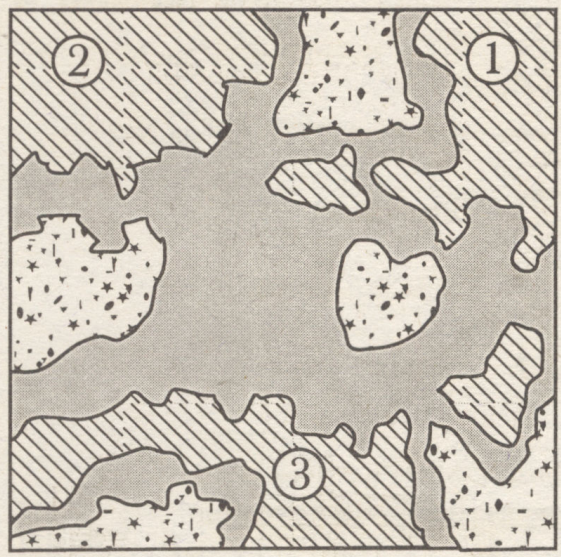
- Стена

[R] - R-Turret; [T] - Turret; 1 - Out Post; 2 - Vehicle;

3 - База (Главная); 4- Wind Trap; 5 - Spise Silo; 6 - Refinery;

Схема 6

ATREDES против ORDOS и HARKONNEN. Misson 8



1 - База ORDOS'ов

2 - База HARKONNEN'ов

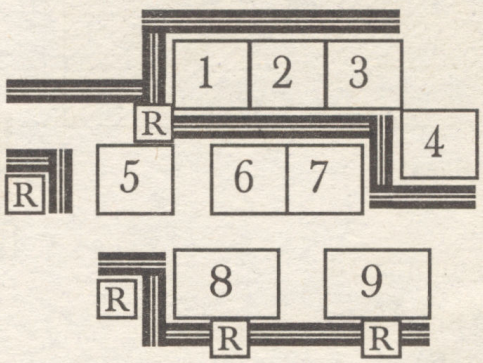
3 - Ваша база

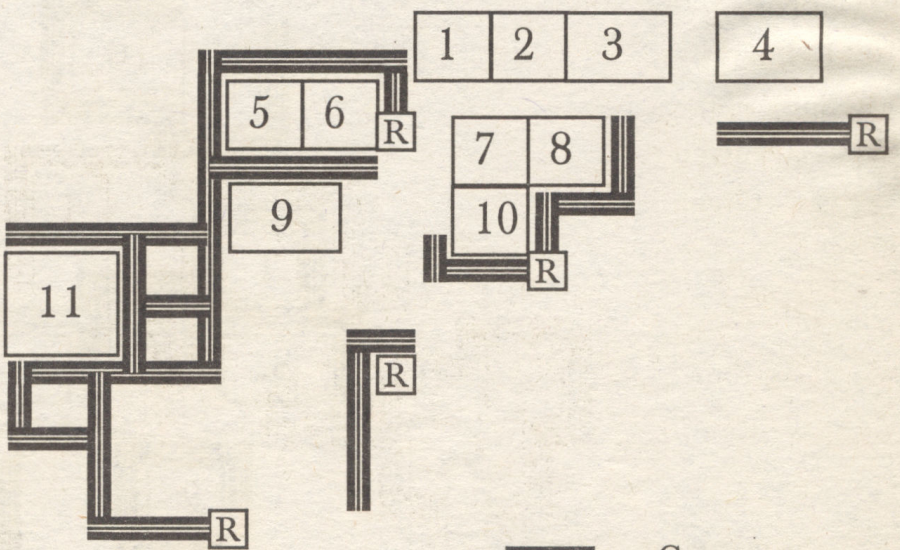
- SPICE (минерал)

- Земля

1, 2 ,3 - Wind Trap;
4 - Spise silo;
5 -главная база;
6 - Out Post;
7 - Hi-Tech
8 - Vehicle;
9 - Refinery;
R - R-Turret;
-Стена

База ORDOS'ов.





База HARKONNEN'ов .

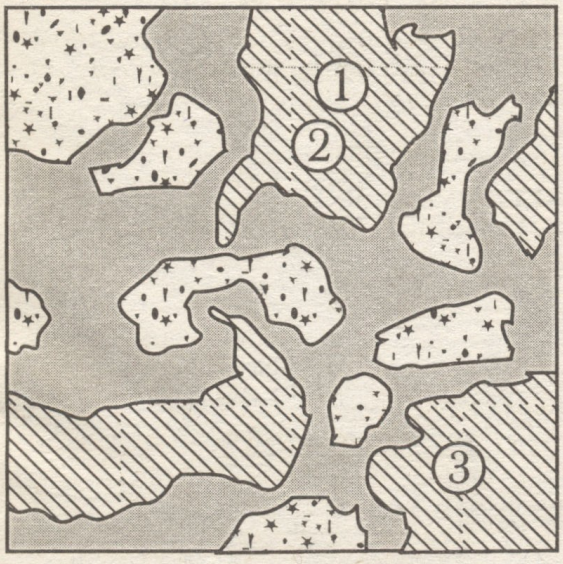
- Стена

R - R-Turret; 1, 2, 7, 10 - Wind Trap; 4- Refinery; 5 - Barracks;
6 - Spise silo; 8 - Out Post; 9 - Vehicle; 11 - Palase.

Схема 7

ATREDES против CAPDYKAP' ов (имперские войска)

Misson 9



1 - База CAPDYKAP' ов №1

2 - База CAPDYKAP' ов №2

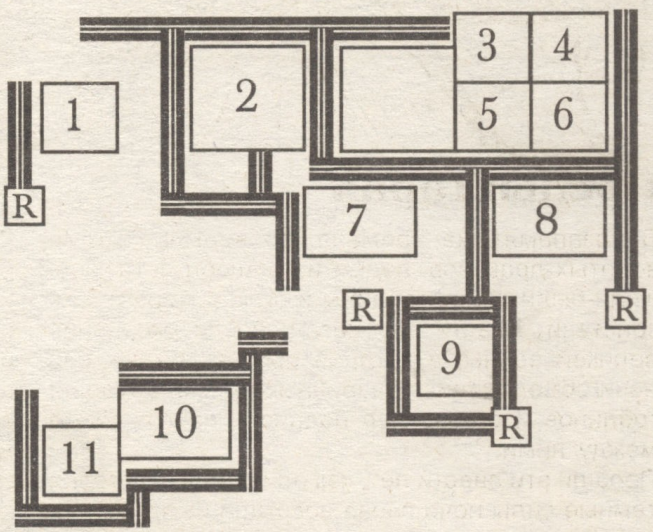
3 - Ваша база

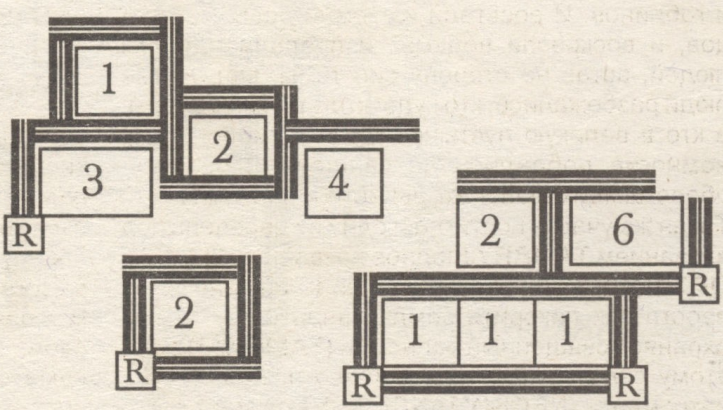
- SPICE (минерал)

- Земля

1-главная база;
2 - Palase;
3 -Construction Yard;
4, 5, 6 - Wind Trap;
7, 8 - Vehicle;
9- Out Post;
10 - Refinery;
11 - Spise silo;
R - R-Turret;
-Стена

База CAPDYKAP' ов №1.





База CAPDYKAP' ов №2 .

Стена; R - R-Turret; 1 - Wind Trap; 2 - Out Post;
3 - Vehicle; 4 - главная база; 5 - Spise silo; 6 - Refinery.

FAERY TALE ADVENTURE (THE)

СКАЗОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Достаточно сложная и объемная ролевая игра для одного игрока. Посредственная графика с лихвой компенсируется интригующим сюжетом. Чтобы пройти игру до конца, даже опытному игроку потребуется немало времени.

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг

Предыстория

В незапамятные времена, во времена жития золотых драконов, ведьм и волшебных гномов, жили-были люди, гоблины и огры в мире и спокойствии. Двести лет назад, после окончания великой войны, в которой против темных сил ночи объединились различные племена людей, гоблинов и огров, был подписан пакт о союзе между ними.

Прошли эти двести лет, как один день, и сегодня темные силы ночи снова восстали из преисподней. И вновь раздор поселился в сердцах людей и гоблинов. И восстали из земли орды мертвецов, и воскресли ведьмы, и предали гоблины людей, встав на сторону сил тьмы. Остальные люди разбежались, кто куда: кто в лес, кто в горы, а кто в великую пустыню, где и погибли. Лишь немногие добрались до священных оазисов, оберегающих людей от нечисти и сил тьмы.

Такая же участь постигла и одну из деревень под названием **TAMBRY** (полное название: **VILLAGE OF TAMBRY**). Дело в том, что силы тьмы не могут просто так покорить землю, ведь нашу землю охраняет священный талисман (**TALISMAN**). Поэтому силы тьмы послали гонца преисподней - некроманта (**NECROMANCER**). Некромант похитил талисман деревни **TAMBRY**.

Теперь кому-то придется уничтожить некроманта, чтобы получить талисман, который уничтожит силы тьмы. На помощь миру вызвались три брата из деревни **TAMBRY**. **JULIAN** - самый старший брат и самый храбрый. Второй брат, **PHILIP**, самый умный из троих братьев и самый удачливый в семье. Третий брат, **GENTLE**, самый обделенный в семье, так как, кроме того, что он самый молодой, ничем другим не наделен. Итак, в путь. Как вы заметили, в вашем распоряжении три брата: **JULIAN**, **PHILIP**, **GENTLE**. В игре три брата играют роль продолжительности вашей игры: если один брат умрет, то его место займет другой и продолжит начатое дело. А умерший брат превратится в призрак, который будет стоять все время на восточном конце деревни **TAMBRY**. Если ваш персонаж погибнет, и у вас останутся в запасе один или два брата, то вы можете подойти к брату-призраку, который скажет, что вам необходимо собирать остальные нужные для победы предметы.

Характеристики

У каждого из трех братьев есть ряд характеристик: всего их четыре. Любая из четырех характеристик может изменяться в процессе игры. На изменение всех четырех характеристик можете влиять как вы, так и обстоятельства игры (впрочем, в итоге на все параметры влияете все-таки вы).

B - храбрость. В начале игры у каждого брата она своя. Прибавляется только при уничтожении вами любого врага: за одного убитого врага храбрость повышается на один параметр. Храбрость в этой игре заменяет умение владеть оружием: чем выше храбрость, тем меньше энергии в бою вы потеряете.

L - жизнь. Очень важный параметр в игре. Если у вас уже не осталось жизней, то вы умираете и превращаетесь в еще один призрак. Но если они еще есть, то после гибели вашего персонажа от рук врага или от голода вас воскрешает фея,

которая прилетает к вам (причем, чтобы она прилетела к вашему герою и воскресила его, надо подождать около тридцати секунд) неизвестно откуда. Враги могут вас убить только, если они отнимут вашу энергию (если вас считать героем игры) полностью. Тогда вы либо умираете совсем, либо у вас отнимается 5 жизней от их общего количества.

К - счастье. Этот параметр определяет удачу вашего персонажа. В процессе игры этот параметр можно увеличивать или уменьшать. Все зависит от вас. Увеличить его можно с помощью старцев, давая им милостыню. В этом случае старцы благодарят вас и восстанавливают вашу удачу до определенного уровня. Но параметр может понизиться, если вы убьете мирного жителя, например, хозяина таверны, того же старца и т.д. Тогда удача персонажа понизится на три пункта.

V - энергия. Во время игры у вашего героя есть определенное количество энергии, определяющее его здоровье. Чем меньше энергии у персонажа, тем вероятнее, что он быстрее погибнет. Данный параметр самовосстанавливается, если ваш персонаж сыт и не хочет спать. Кроме этого, энергию можно восстанавливать до максимума, имеющегося в данный момент времени у вашего персонажа, с помощью эликсира **HEALING ELIXIR** (или **GLASS VIAL**). Восстановление энергии персонажа впрямую зависит от удачи: чем выше удача, тем больше энергии дает восстанавливающий эликсир вашему герою.

Энергию персонажа также можно увеличить, например, в хрустальном дворце (**CRYSTAL PALACE**): там живет принцесса-хранительница этого дворца. Если подойти к ней и все время активировать клавиши «вверх» на крестовине джойстика и опцию «говорить с персонажем игры», то она будет восстанавливать энергию вашего героя на пять пунктов до определенного уровня.

Деньги и покупки

Все деньги, которые у вас есть, показаны в нижнем правом углу. В начале игры каждому брату даются: первому - 20 золотых (**golds**), среднему - 15 золотых, младшему - 10 золотых. Источниками дохода являются кошельки, встречающиеся повсюду, сундуки, лежащие обычно возле дороги, и деньги, даваемые за уничтожение врагов. В кошельках вы всегда найдете большое количество денег (до ста золотых) - это самый стабильный, надежный источник дохода из трех вышеперечисленных. В сундуках может находиться золото, но в небольшом количестве, а враги дают его (и то не всегда), в лучшем случае, до десяти золотых. Что можно сделать с имеющимися деньгами? Во-первых, вы можете пожертвовать их бедным и нищим старцам и некоторым другим персонажам игры, таким как старейшина (**MAYOR**) и т.д. Не пытайтесь подкупить врагов: высветится сообщение о том, что враг игнорирует ваши деньги. За деньги также можно пробрести следующие вещи в таверне (**TAVERN**):

Покупка	Стоимость
FOOD and DRINK	3 golds
TRAVEL RATIONS	8 golds
10 ARROWS	10 golds
HEALING ELIXIR	15 golds
MACE	30 golds
SWORD	45 golds
BOW	75 golds
BIRD TOTEM	20 golds
TRAVEL STONE	20 golds

FOOD and DRINK (еда и питье): если ваш персонаж голоден, то это наверняка ему пригодится. Еда не берется с собой и никак не отмечается. Чтобы насытится, голодному персонажу достаточно один раз купить еду. Если вы купите несколько раз еду и питье, то ничего не изменится, а деньги уменьшатся.

TRAVEL RATIONS или APPLE («сухой» паек): можете покупать сколько угодно, так как запас этого пайка безграничен. То же самое, что и **FOOD** and **DRINK**, отличается лишь тем, что голодный персонаж может насытиться при таком пайке самостоятельно, утоляя свой голод независимо от того, где он находится.

10 ARROWS (десять стрел): понятно, зачем нужны эти стрелы. С помощью **BOW** (лука) вы можете стрелять ими.

HEALING ELIXIR или GLASS VIAL (восстанавливающий эликсир): волшебный напиток в любой момент может восстановить вашу энергию. Вы можете покупать эликсир в неограниченном количестве.

MACE (булава): дубинка с утяжеленным концом, оснащенным шипами и ребрами. Булава - среднее по мощности в игре оружие. Оно достаточно длинное, чтобы умертвить врага прежде, чем он доберется до вашего персонажа. По крайней мере, булава длиннее ножа, даваемого вашему персонажу в начале.

SWORD (меч): пожалуй, самое мощное оружие в игре (не считая магического). Если к вам подберется враг, это оружие в руках вашего персонажа быстро умертвит его, и он практически не успеет нанести вам повреждений. Меч короче, чем булава, но мощнее.

BOW (лук): позволяет вам умертвить врага прежде, чем он добежит до вас: две-три стрелы - и готово! Мощность лука достаточно велика, однако, меч все-таки разит врага сильнее.

BIRD TOTEM (летающий тотем или карта): этот предмет позволит вам увидеть часть большого мира - Земли. Кстати, в игре предусмотрено и то, что

Земля круглая. Так что вы можете повторить кругосветное путешествие великих открывателей мира.

TRAVEL STONE (камень для путешествий): волшебный камень позволит вам перенестись из одного кольца камней в другое, что сэкономит достаточно много времени. Чтобы переместиться из одного места в другое, надо активировать голубой камень внутри кольца из камней (**GREAT STONE RING**), тогда вы сможете переместиться в то место, в которое захотите. Для этого выберите в меню нужный пункт назначения и зафиксируйте его.

Другие предметы

(отмечаемые в функциональной таблице)

В игре есть следующие предметы: оружие, ключи, голубой камень, зеленый камень, карта, череп лошади, хрустальная сфера, золотое кольцо, эликсир, морская раковина.

Оружие

Меч (**SWORD**) ; булава (**MACE**) ; лук (**BOW**) ; нож (**KNIFE**) ; магический жезл (**MAGIC WAND**). Жезл получает герой, когда убивает дракона в пещере. Почему-то в пещере в разных местах раскидано несколько идентичных магических жезлов. Только магический жезл способен уничтожить некроманта.

Ключи

Ключи бывают шести цветов: **GOLDEN KEY** (золотой ключ), **BLUE KEY** (голубой ключ), **GREY KEY** (серый ключ), **RED KEY** (красный ключ), **GREEN KEY** (зеленый ключ), **WHITE KEY** (белый ключ). Ключи разного цвета открывают разные двери. Например, двери голубого хрустального дворца открываются голубым ключом (**BLUE KEY**), а двери дворца **MARHEIM** - белым ключом (**WHITE KEY**).

Голубой камень (**BLUE STONE**): то же самое, что и **TRAVEL STONE**.

Зеленый камень, или изумруд (**GREEN JEWEL**): обладает магическими свойствами - в очень темную ночь он освещает вашему персонажу путь-дорогу. Если активировать зеленый камень ночью, то обзор получается такой, как будто вы смотрите через красное стекло.

Череп лошади (**JADE SKULL**): магический предмет с устрашающим названием. Кроме устрашающего названия, он обладает магическими свойствами: при активации этого предмета, когда на вас напали враги, все неприятели уничтожаются. Предмет не действует на ведьму (**WITCH**), дракона и некроманта, а также на мирных людей.

Хрустальная сфера (**CRYSTAL ORB**): магическая сфера из хрусталя. Позволяет обнаружить невидимые двери в тонких стенах. Двери, обнаруженные такой сферой, открываются красным ключом (**RED KEY**).

Золотое кольцо (**GOLD RING**): драгоценная вещь. Применение неопределенное. Возможно, такие вещи собираются как очки за игру.

Эликсир (**HEALING ELIXIR** или **GLASS VIAL**): напиток, восстанавливающий энергию.

Морская раковина (**SEA SHELL**): волшебный предмет, позволяющий призывать одного из друзей - черепаху (**TURTLE**).

Предметы, не отмечаемые в функциональной таблице

Золотое лассо (**GOLDEN LASSO**): предмет, позволяющий летать на одном из друзей - золотом лебеде. Лассо вы получаете, когда убьете ведьму. Лебедь способен перенести вас через любое препятствие.

Солнечный камень (камень силы) (**SUN STONE** или **POWER STONE**): вы получите его в церкви, охраняемой рыцарем грез (**KNIGHT OF DREAMS**). Когда убьете рыцаря, то получаете доступ к церкви, где и найдете камень силы, который своим свечением парализует защиту ведьмы, охраняющей золотое лассо.

Золотая статуэтка (**GOLDEN STATUE**): не является необычным магическим предметом и представляет собой только материальную ценность. Если собрать все пять статуэток, то в пустыне появится затерянный город.

Роза (**ROSE**): цветок, назначение которого осталось загадкой. Розу можно найти в затерянном городе.

Кость (**BONE**): предмет, находящийся в лабиринте на востоке великой пустыни (**EAST BURNING**): в **TOMBS OF HEMSATH**. Кость нужна для обмена на кладбище (**GRAVEYARD**) в полночь.

CRYSTAL SHARD: предмет обмениваемый на кость у духа (**SPECTRE**) на кладбище в полночь.

Яблоко (**APPLE**): яблоко восстановит силы проголодавшегося героя. Персонаж автоматически съедает его, когда проголодается.

Действия и функции персонажа в игре

Для управления в игре существует специальное меню с опциями:

1 - список предметов, имеющихся у данного персонажа. Здесь есть место для всех предметов в игре. Причем надо отметить, что количество стрел, ключей, яблок, хрустальных сфер, золотых колец и камней не ограничено.

2 - пауза в игре.

3 - опция взятия данного предмета в руки вашего персонажа. С ее помощью можно обыскивать дома, сундуки, мертвых врагов; можно брать кошельки и свитки с подсказками об игре.

4 - опция позволяет оглядеться вашему персонажу вокруг себя. Совершенно бесполезна, так как на ваш запрос всегда высвечивается информация о том, что ваш герой ничего не обнаружил. Так что не стоит ничего искать где-либо - это бесполезно.

5 - опция отключения музыки, которая может надоесть вам на протяжении игры.
6 - неизвестная опция, без которой можно спокойно играть.
7 - опция передачи денег кому-либо. Например, чтобы в таверне (**TAVERN**) купить что-либо, задействуйте ее. Или если вы хотите заплатить нищему старцу за информацию, то вы также должны задействовать эту опцию, тогда вы заплатите ему 3 золотых.
8 - опция разговора с каким-либо персонажем игры, будь то враг, или тот же старец, или хозяин таверны. Враги обычно ругают людей: «Люди должны умереть» и все в этом духе. Хозяин таверны предложит вам поесть или выпить что-либо. А старцы обычно дают информацию, которая поможет вам не запутаться в игре. В начале игры, чтобы заговорить со старейшиной деревни **TAMBRY**, нужно воспользоваться именно этой функцией.
9 - текущий код игры. Если вы хотите сохранить данную ситуацию игры, активизируйте эту опцию, и вы сможете записать код игры (**START GAME**). Данная опция не работает при наличии врагов.
10 - если хотите начать игру с определенного положения, которое у вас записано в виде кода, то активизируйте эту опцию и введите код. Также данная опция не действует при наличии врагов. Активируйте ее, если поблизости нет врагов, и внесите ваш код (**RESTART GAME**).

Управление

Кнопки **START, X, Y, Z** - не задействованы.
Кнопка **A**: выход из функционального меню.
Кнопка **B**: переход из одного функционального меню во второе (всего их два). Также служит отменой в некоторых случаях использования того или иного предмета. Например, при экипировке данного вида оружия, если вы взяли нужное вам оружие, и оно вас устроило, то нажатием кнопки **B** вы выходите из опции: оружие. Если вы использовали предмет, находящийся во втором функциональном меню (или высветилась информация о том, что данный предмет нельзя применить), то благодаря нажатию кнопки **B** вы сможете выйти из опции данного предмета.
Кнопка **C** активирует тот или иной предмет, находящийся во втором функциональном меню, или для выбора того или иного оружия. Наведите курсор на данный предмет и нажмите кнопку **C**, тогда предмет будет готов к использованию, либо высветится сообщение о том, что его нельзя применять в данном месте. В первом функциональном меню управление такое же: наведите курсор на определенную опцию и нажмите кнопку **C**; если хотите переместить курсор на другую опцию, то нажмите кнопку **B** и проделайте вышеприведенную операцию.

Враги

Во время игры на вас могут напасть всевозможные враги в огромном количестве. Ниже приводится их перечень:

Clattering Of Bones: выглядит как скелет

Специальные возможности. Пожалуй, единственное отличие этого врага в том, что он имеет самую маленькую защиту среди всех врагов в игре.
Оружие: Нож, булава, меч

Ogre (огр)

Специальных возможностей не имеет
Оружие: Лук (количество стрел не ограничено).

Goblin Man (гоблин)

Специальные возможности. Очень быстро стреляет из лука, так что не давайте ему использовать свой лук, или он выпустит столько стрел, что вы и оглянуться не успеете, как умрете.

Doom (смерть): похожа на друида

Специальные возможности: Смерти не нужно оружие. Она атакует вблизи и с помощью магии. Смерть может пройти сквозь любое препятствие.
Оружие: Не имеет.

Spider (Паук)

Специальные возможности: Атакует вблизи.

Snake (змея)

Специальные возможности: Змея передвигается по болотной топи, как по суше: с такой же скоростью. Атакует вблизи.
Оружие: Не имеет.

Witch (ведьма)

Специальные возможности: Обладает силовым полем, которое никаким оружием не пробить (разрушается **SUN STONE**) и магией.
Оружие: не имеет.

Gold Dragon (дракон)

Специальные возможности: Может изрыгать лазерные лучи из своей пасти. Имеет способность воскресать после смерти.

Magic Wand (Магический жезл)

Necromancer (некромант)

Специальные возможности: Некроманта можно уничтожить только с помощью магического жезла.

Оружие: Не имеет

Knight Dreams (рыцарь грез)

К рыцарю нельзя прикасаться, так как это отнимет энергию вашего героя.

Описание местности

Лес: такая местность способна затормозить движение врага или вашего персонажа. Лес не действует на передвижение смерти (**DOOM**).

Топь: вид болота, преграждающего путь к ведьме (**WITCH**) в **GRINWOOD'e**. Топь выглядит как небольшие круги, раскинутые на поляне, окруженной большими деревьями. Если персонаж попадает в топь **GRINWOOD'a**, то он проваливается в тоннели внутри больших деревьев, из которых ему придется выбираться.

Большие деревья: такого рода деревья находятся только в **GRINWOOD'e**. Большие деревья отличаются от обычного леса лишь тем, что являются непроходимой стеной в этом страшном лесу.

Болото, вода: водоемы, задерживающие ваше движение. Кроме того, если долго находиться в воде (без морской черепахи), то запросто можно утонуть.

Лава: передвижение по ней отнимает энергию персонажа.

Горы: горы существуют как непреодолимые стены, которые не пересечь никак, кроме отдельного случая (указанного ниже).

Степь, пустыня, равнина: местность, не влияющая на передвижение персонажа.

Друзья

Всего в игре есть два полезных друга: морская черепаха и золотой лебедь. Если вам надо пересечь водное препятствие, то задействуйте морскую раковину (**SEA SHELL**), и черепаха приплывет к вам. Черепаху можно вызвать и перед некромантом, чтобы перебраться через лаву. Для того, чтобы летать на лебеде, вы должны иметь золотое лассо (**GOLD LASSO**). Чтобы использовать золотое лассо, вы должны коснуться лебедя, а чтобы опуститься на землю, нажать кнопку **A**.

Прохождение

Прохождение игры делится на два сценария: упрощенный и, соответственно, усложненный варианты прохождения игры.

Усложненный вариант

В начале игры вы появитесь посреди деревни **TAMBRY**. В указаниях, данных вашему персонажу, сказано, что вы должны пройти к старейшине деревни, который объяснит вам, что нужно вернуть талисман, чтобы уберечь мир от темных сил ночи. Старейшина находится у себя в комнате (см. план деревни **TAMBRY**).

Старейшина сообщит вам, что вашему персонажу нужно идти в город **MARHEIM** к королю, находящемуся в замке города (см. план **City of MARHEIM**). Идите на восток деревни до развилки, затем вниз и не сворачивайте с дороги. По пути вам могут встретиться враги: вы можете избежать встречи с ними, убегая от них, - так они вас не догонят. По прошествии времени вам встретятся несколько развилок: на первой развилке идите вниз, на второй тоже вниз. По пути вы можете встретить старца и пройдете мимо кладбища (**GRAVEYARD**).

После второй развилки вы спуститесь в город. Замок в городе находится на левой стороне. Король в замке скажет вам, что нужно делать для спасения мира. Он расскажет, что он потерпел поражение в борьбе за талисман (**TALISMAN**), и его армия разбежалась. Получается, спасение мира в ваших руках. Далее выйдите из города и идите вниз по дороге. Пройдя мимо двух зданий, находящихся на вашем пути, идите вверх. В конце дороги будет дом, от которого идите наверх. По карте вы увидите, что вы идете вверх по какому-то мысу. В конце мыса находится дом, в котором вы найдете морскую раковину (**SEA SHELL**).

Затем вернитесь к деревне **TAMBRY** и пройдите на восток, где найдете кольцо из камней (**GREAT STONE RING**). Активируйте голубой камень (**BLUE STONE**) и выберите строку: **SOUTHERN RIVERS** - телепортируйтесь туда. Вы переместитесь в местность, где на востоке будут горы, окружающие два строения. Идите на восток к этим горам и зайдите в подобие дворика, созданного из гор. В этом дворике будет церковь: **(SHRINE)**. Ее охраняет рыцарь грез (**KNIGHT OF DREAMS**). Убейте его. Войдя в церковь, вы найдете солнечный камень (или камень силы) (**SUN STONE** или **POWER STONE**).

Далее вернитесь к кругу из камней: активируйте голубой камень и переместитесь в местность **BURNING WASTLE**. Затем идите наверх до пустыни и потом на восток, пока не увидите дорогу. Спуститесь по ней вниз, и вы дойдете до подземелья **TOMBS OF HEMSATH** (см. карту **TOMBS OF HEMSATH**). В подземелье найдите золотую статуэтку и кость (**GOLDEN STATUE** и **BONE**).

Выходите из подземелья и идите на запад через пустыню. Потом пройдите вниз до кольца камней. Примените голубой камень и телепортируйтесь в местность **MOUNTAINS OF FROST**. Там, рядом с кольцом из камней, будет стоять рэйнджер (**RANGER**), который скажет вам, что пещера золотого дракона находится на востоке. (На востоке **MOUNTAINS OF FROST** тоже стоит рэйнджер, говорящий о том, что пещера золотого дракона находится на западе.). Идите на восток, пользуясь картой (**BIRD TOTEM**), и вы найдете эту пещеру (на карте она обозначена точкой). В пещере вы должны будете убить золотого дракона (**GOLD DRACON**) (см. карту **CAVE OF GOLD DRACON**) и взять магический жезл (**MAGIC WAND**).

Это магическое оружие находится в двух местах. Золотой дракон имеет способность оживать, так что не удивляйтесь тому, что на обратном пути, при выходе из пещеры, вы встретитесь с ним снова. Как только вы выйдете из пещеры, идите на запад до кольца камней: примените камень путешествий и переместитесь в лес **GRINWOOD** (**WEST OF GRINWOOD**).

Далее идите на запад, и вы попадете в лес (пользуйтесь картой (**BIRD TOTEM**). Вы должны провести своего персонажа через лес, топи и через тоннели в больших деревьях. После этого вы увидите здание, в котором обитает ведьма (**WITCH**). Как только вы войдете и увидите ее, автоматически применится **SUN STONE**, и защита ведьмы уничтожится. После этого вы можете убить ее любым оружием. Когда вы уничтожите ведьму, она оставит для вас золотое лассо (**GOLD LASSO**). Выйдите из здания, пройдите через тоннель в больших деревьях и найдите еще одну золотую статуэтку. Затем вернитесь на запад **GRINWOOD'a**.

Найдите кольцо из камней и переместитесь в местность **BURNING WASTLE**. Телепортировавшись в **BURNING WASTLE**, идите вниз, пока не увидите черные горы. Далее, используя карту **BIRD TOTEM**, спускайтесь все ниже и ниже, найдите остров на западной стороне (в море). Найдя нужный остров, вызовите морскую черепаху и переправьтесь на него. На этом острове (в середине) вас будет ждать золотой лебедь.

Подойдите к золотому лебедю и сядьте на него. После этого летите на кладбище (**GRAVEYARD**). Дождавшись полуночи (**MIDNIGHT**), войдите в здание, находящееся внутри ограды кладбища. Там вас будет ждать дух (**SPECTRE**), который возьмет у вас кость (**BONE**) и даст вам **CRYSTAL SHARD**.

Далее вновь сядьте на лебедя и летите к зданию, находящемуся возле дома с камнем силы (**SHRINE**). Это здание называется **FORBIDDEN KEEP**. Там будет находиться девушка, которая даст вам свиток (вход в здание на крыше). Затем опять садитесь на золотого лебедя и летите в **CITY OF MARHEIM** к старцу, восстанавливающему энергию вашего персонажа. Этот старец даст вам еще одну золотую статуэтку. Когда вы войдете в **FORBIDDEN KEEP** и поговорите с принцессой замка **MARHEIM** (девушка в здании - принцесса), вы перенесетесь в замок **MARHEIM**. Последняя статуэтка находится на верхней части этого огромного материка в замке близ дороги. Возьмите эту статуэтку, долетите с помощью лебедя до моста, перейдите его, и вы выйдете на дорогу.

После сбора всех пяти золотых статуэток в пустыне откроется затерянный город (**CITY OF AZAL**). Летите туда на золотом лебеде и возьмите в одном из зданий города цветок-розу (**ROSE**). Далее идите в свою родную деревню (**VILLAGE OF TAMBRY**) и поговорите со старейшиной. Он вам скажет, что нужно убить некроманта (**NECROMANCER**) и взять у него талисман, тогда вы спасете мир от сил ночи и тьмы. Доберитесь до ближайшего круга камней и телепортируйтесь в место под названием **BURNING WASTLE**. Далее идите вниз, пока не увидите горы (горы находятся на востоке, так что пользуйтесь картой **BIRD TOTEM**). Увидев горы, идите к их северному концу, где должен быть проход вовнутрь. Опасайтесь лавы. После того, как вы вошли внутрь гор, идите вниз. Дойдя до тупика, идите вправо и вниз, а затем влево. Вы пришли в цитадель смерти (**CITADEL OF DOOM**). Вход в цитадель преграждает лава. Подойдите к лаве и с помощью морской раковины вызовите морскую черепаху (если сразу не получится, попытайтесь вызвать снова). Когда черепаха появится, переплывите на ней через лаву ко входу в **CITADEL OF DOOM**. В этом замке вы встретитесь с некромантом.

Помимо него здесь обитают и другие опасные существа, и также опасен пол, по которому вы скользите - это очень мешает вам (чтобы притормаживать, нажимайте противоположное скольжению направление). Далее будет пол черного цвета (не спутайте черный пол с бездной), на котором управление перепутано: нажимаете влево - идете вправо, нажимаете вниз - идете вверх. Если провалитесь в бездну, то сразу умрете. Некромант передвигается так же, как вы, и может стрелять так же, как вы, потому что он имеет такое же оружие, как у вас, и убить его можно только с помощью этого оружия. Получив достаточно ранений, он обронит талисман, но не умрет (он бессмертен). Возьмите талисман, и вы спасете весь мир от всей этой нечисти, - игра окончена!

Упрощенный вариант прохождения игры

Суть его заключается в том, что для прохождения игры необязательно брать следующие вещи: все пять золотых статуэток, золотое лассо, розу, солнечный камень и свиток, который дает вам принцесса в **FORBIDDEN KEEP**. Нужно лишь взять: **а)** морскую раковину; **б)** кость, чтобы обменять ее на **CRYSTAL SHARD**; **в)** магический жезл. Дерзайте!

Некоторые дополнительные объяснения к игре

В игре могут появляться сообщения о действиях и желаниях вашего персонажа.

Когда персонаж хочет спать, то надо быстро искать ночлег: идите в таверну или в дом, где есть ковер или кровать. Встаньте на ковер или на кровать и дождитесь сообщения: если ваш герой не хочет спать, то вы можете идти дальше, продолжая свое путешествие; если ваш герой хочет спать, то он ляжет соответственно на кровать или на ковер и проспит некоторое время.

Когда ваш персонаж хочет есть, вы должны решить эту проблему, иначе после долгого путешествия с голодным желудком ваш герой начнет ходить то вкривь, то вкось, и энергия его начнет убывать, - вот что значит умереть от голода! Также могут высветиться сообщения о том, как вы героически убили врагов с помощью магии (**JADE SKULL**), либо с помощью вашего обычного оружия. Кроме всех сообщений, есть информация: о времени суток; о том можно ли применить данный предмет в данном месте; о том, что вы нашли.

Схема 1

Village of Tambry

TAVERN - таверна

MAYOR - комната мэра деревни TAMBRY

▬ - двери

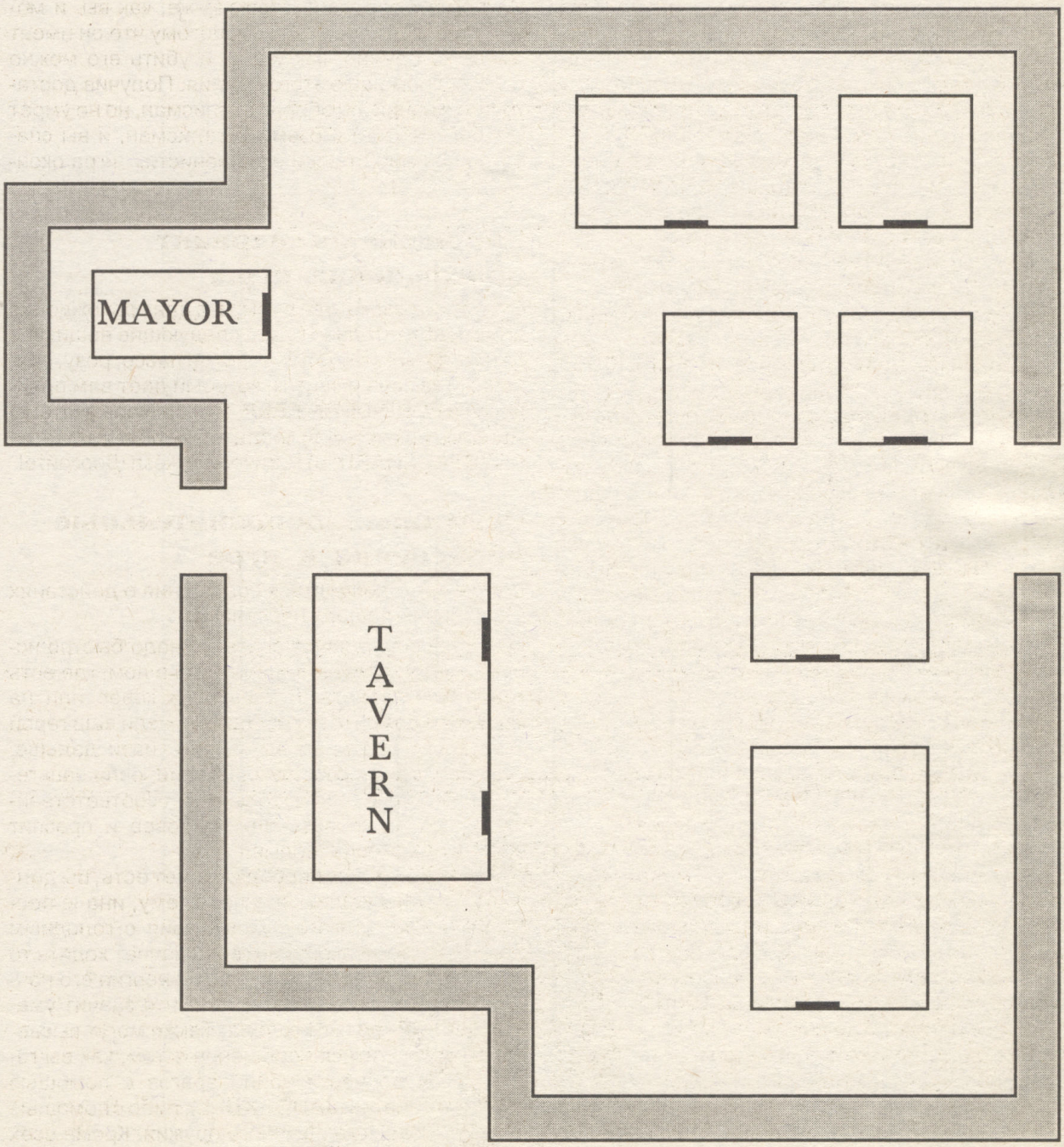


Схема 2

City of Marheim

Все двери (▬) открываются серым ключом (Grey key), а ворта замка (▨) - белым ключом (White key).

"Старец" после разговора с тобой восстанавливает твою энергию до максимума.

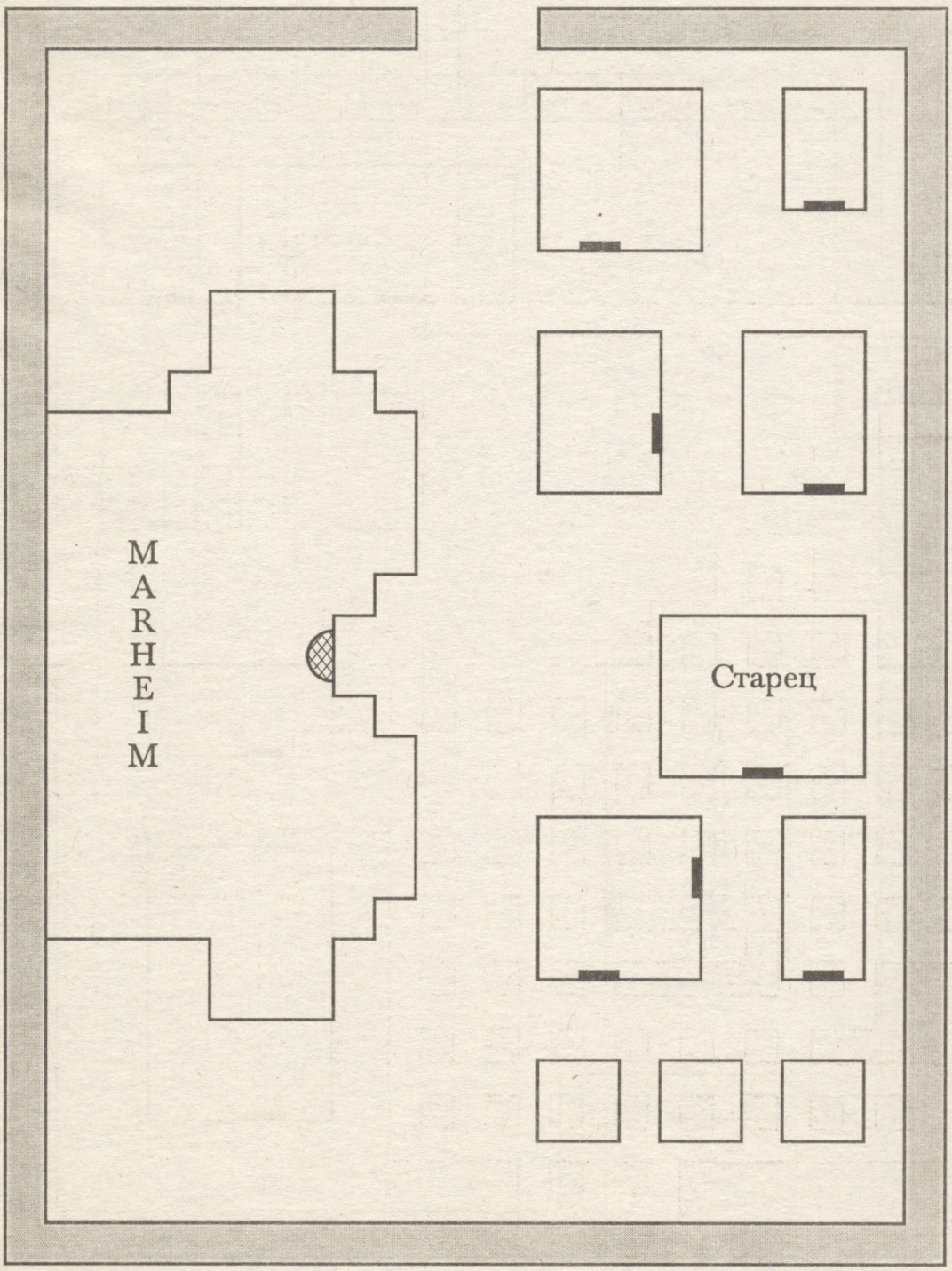


Схема 3

Tombs of Hemsath

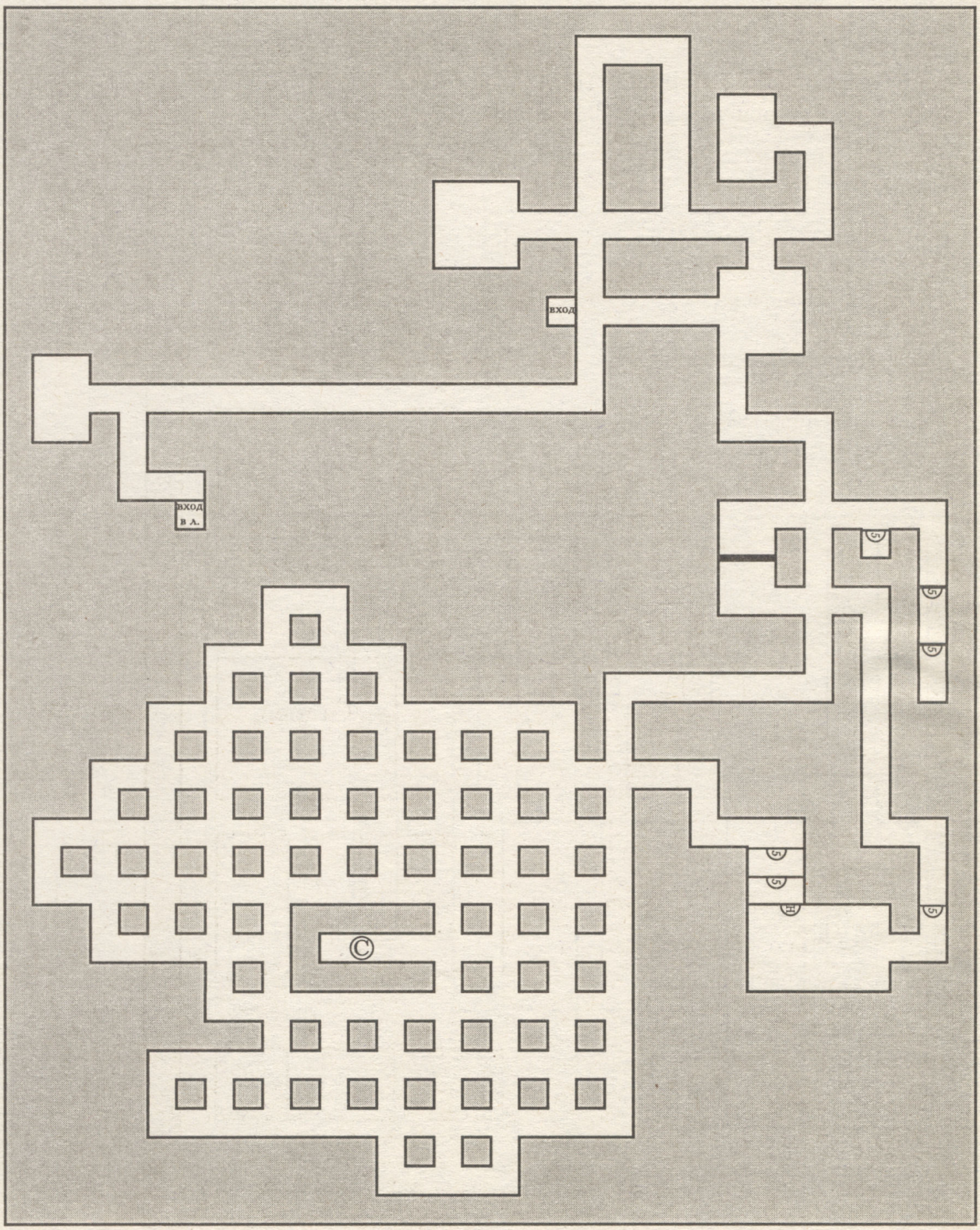


Схема 4 MAZE (лабиринт)

Основная часть TOMBS OF HEMSATH состоит из двух частей: из MAZE (лабиринта) и из второй части TOMBS OF HEMSATH.

вход в л. - Вход в лабиринт (Maze)

1 - Золотые двери

H - Невидимые двери

5 - Каменные двери

G - Золотая статуэтка (Golden Statue)

B - Кость (Bone)

C - Старец

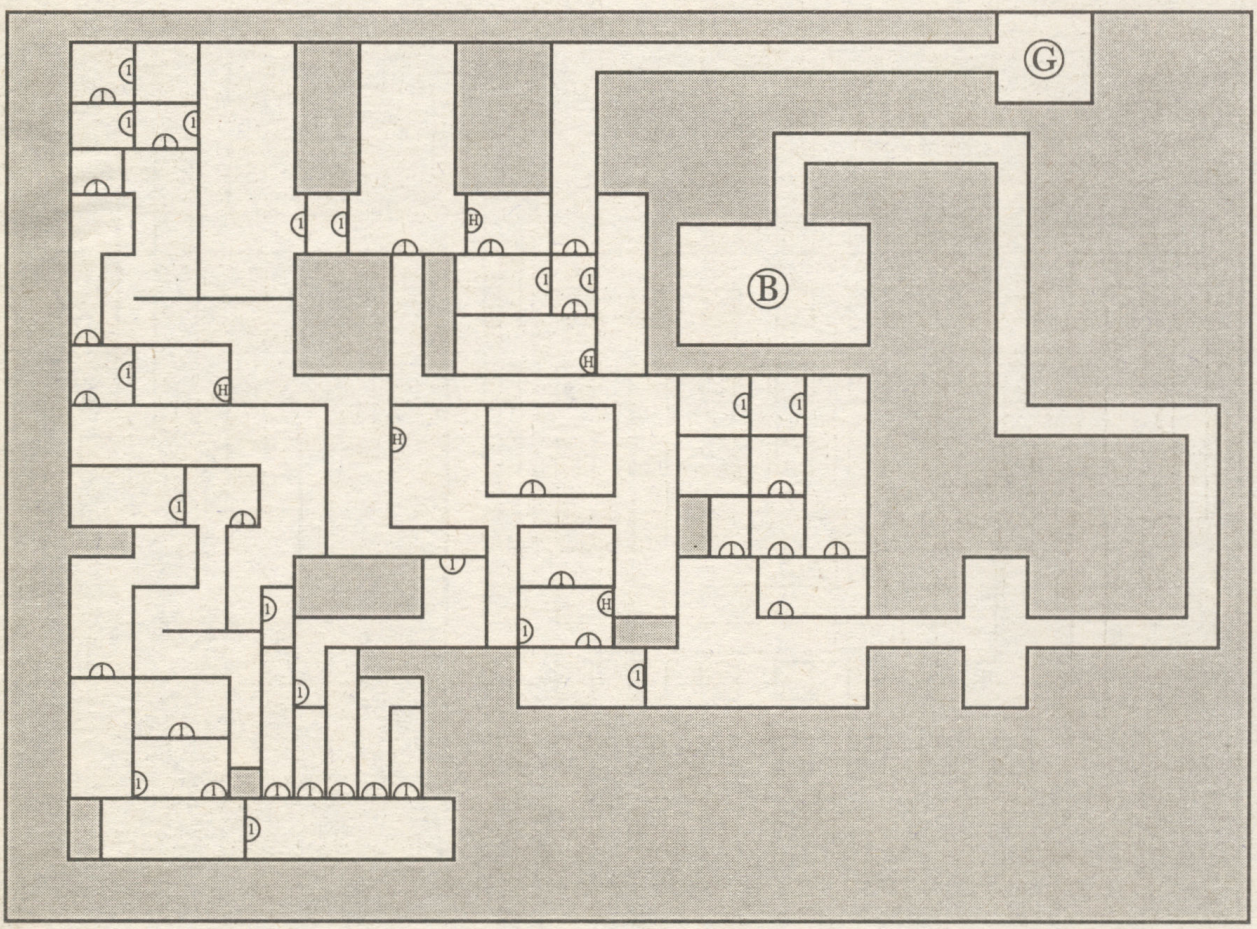


Схема 5

Cave of Gold Dragon

Д - Дракон

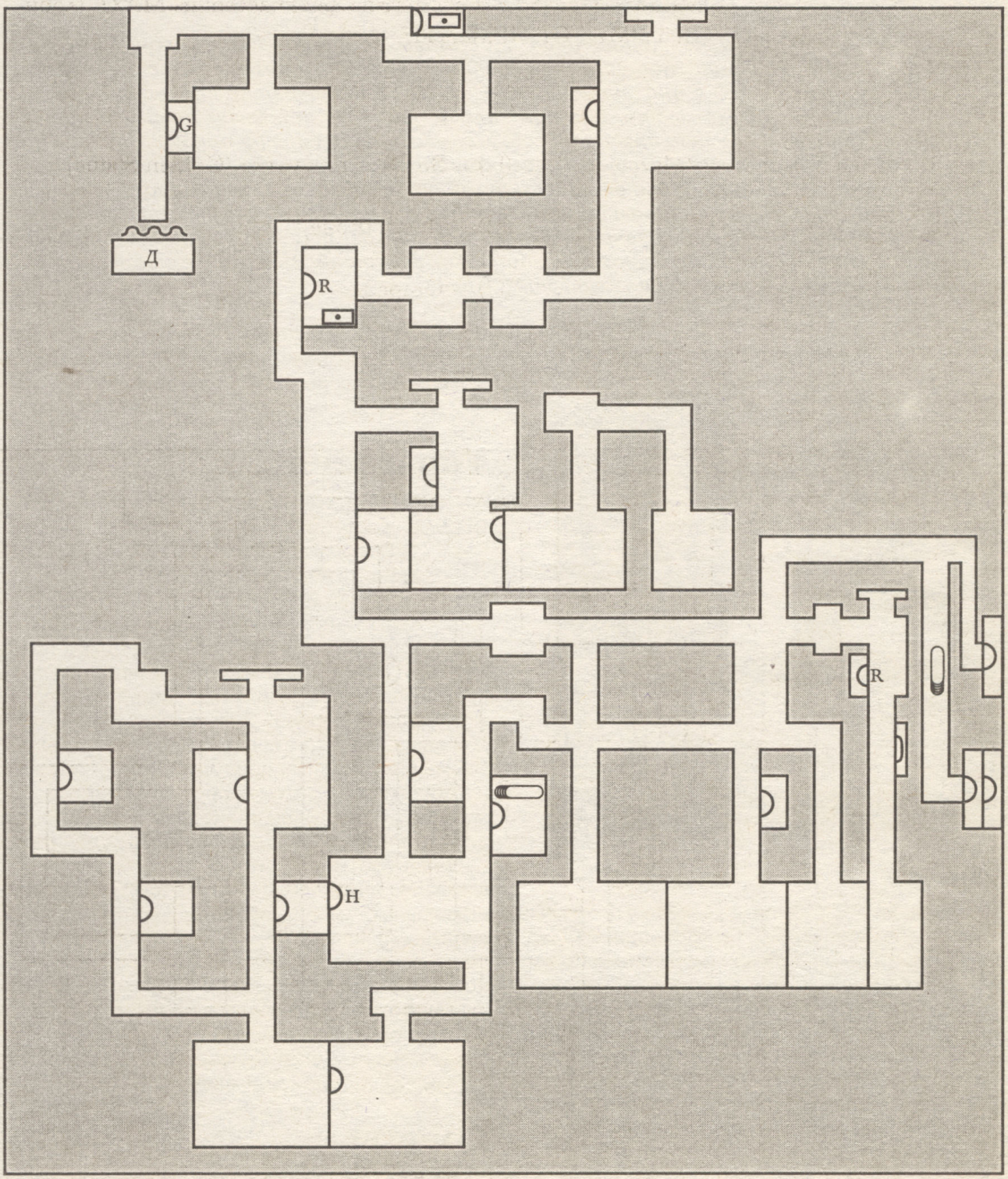
R - Grey key

- Сундук

H - Невидимая дверь

G - Red key

- Magic Wand

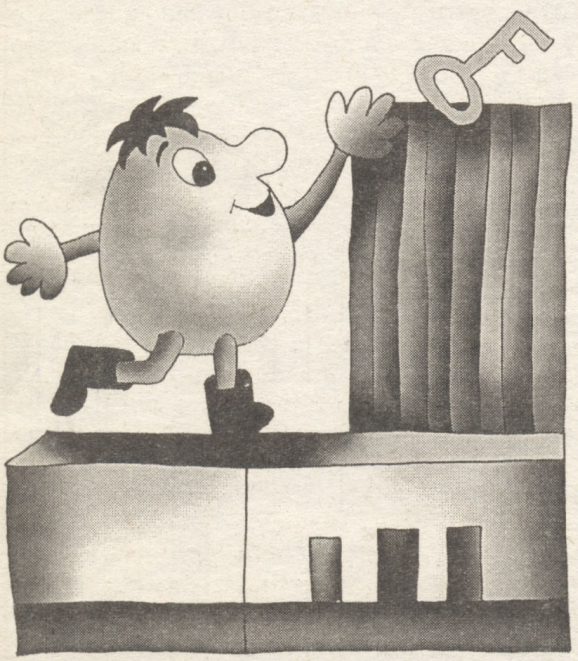


FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДИЗЗИ

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг

Это занимательная и красочная игра с обилием головоломок, а точнее, игра-головоломка, требующая большого терпения, смекалки, внимательности и хотя бы небольших познаний в иностранных языках. Вам неоднократно придется возвращаться в одно и то же место, ломать голову над тем, где какой предмет лучше оставить или как и где использовать его. К сожалению, в игре не предусмотрены ни режим сохранения, ни система паролей, поэтому вам необходимо быть предельно осторожным и внимательным. Будьте готовы к тому, что с первого раза вам вряд ли удастся пройти игру, так как, несмотря на кажущуюся легкость и «детские» сюжет и графику, она достаточно сложна и запутанна. В данном описании дан только один из многочисленных вариантов последовательности выполнения действий. Вы можете выбрать свой путь прохождения того или иного участка игры.



Сюжет

Прекрасная **DAIZY** была захвачена в плен злым колдуном по имени **ZAKS**. Только храбрый **DIZZY**, забавное яйцо на ножках, может освободить **DAIZY.**

По ходу игры **DIZZY** придется преодолеть различные препятствия, собрать множество предметов и правильно использовать их. Вы должны помочь другим персонажам игры, часть из которых также пострадала от злых чар **ZAKS'a**, а они, в свою очередь, помогут вам:

сестра **DIZZY – DORA**
– миролюбивый **DYLAN**
– пижон **DENZIL**
– большой любитель поспать **DOZY**
– дедушка **GRAND DIZZY**.

В начале игры вы можете выбрать один из пяти иностранных языков: английский, французский, немецкий, испанский или итальянский. В данном описании использован английский язык.

Управление

A – посмотреть, какие предметы имеются у **DIZZY** в данный момент.

B – **1)** Поговорить с кем-либо
2) Войти в дверь или выйти
3) Подняться или спуститься на лифте
4) Взять, использовать, передвинуть в нужное «окошечко» или оставить какой-либо предмет. Одновременно можно нести не более трех предметов. Используется или оставляется предмет, крайний справа. Для использования нужной вещи переведите ее в крайнее «окошечко». Временно ненужные предметы можно оставить в любом месте и затем вернуться за ними. Запоминайте, а еще лучше, записывайте, где вы оставили ту или иную вещь, и старайтесь положить ее на открытое место, чтобы легко можно было отыскать, когда понадобится вернуться за нужным предметом. Вам придется часто заменять у себя одну вещь другой и также часто возвращаться за оставленным предметом.

Когда предмет использован по назначению, вы услышите звук, напоминающий легкий щелчок.

C – прыжок. В ряде случаев необходимо прыгнуть по диагонали. Тогда одновременно нажимайте стрелки → и ↑ или ↓ и кнопку **C**.

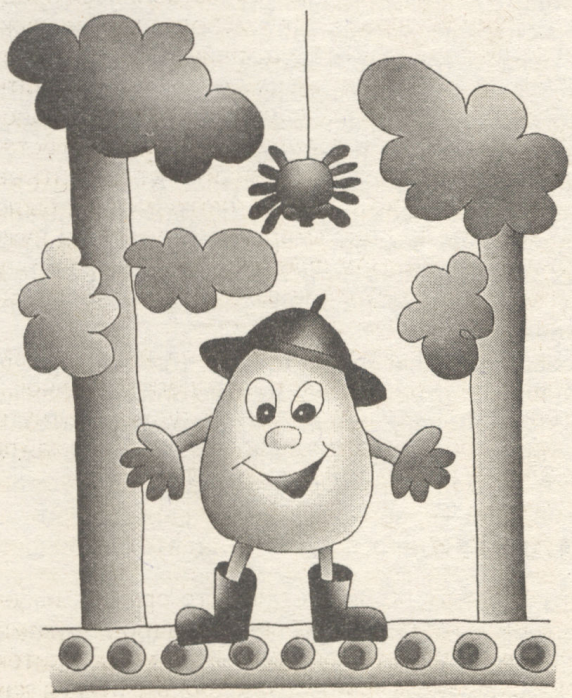
Советы

Так как **DIZZY** не имеет никакого оружия, избегайте столкновений с опасностями (под пауками проходите, когда те поднимаются наверх, улиток и крыс перепрыгивайте, от бабочек, птиц и ка-

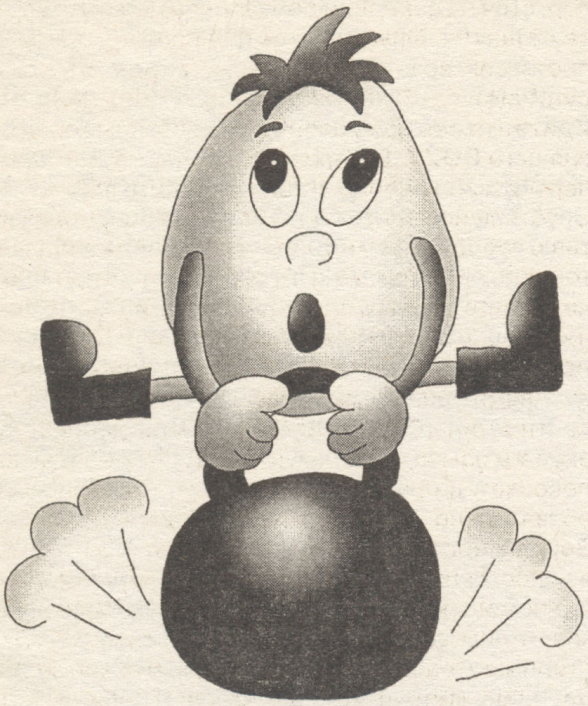
пель уворачивайтесь). Падение с большой высоты опасно для **DIZZY** тем, что на несколько секунд он теряет возможность двигаться и, если поблизости есть какая-то опасность (например, ползущая улитка), это может грозить потерей части жизненной энергии или даже целой жизни.
Многочисленные фрукты, ягоды и сердечки, встречающиеся на пути, служат для восстановления жизненной энергии **DIZZY**.
Попутно необходимо собирать звезды, которых по всей игре разбросано аж 250! Исследуйте каждый уголок, чтобы не пропустить хотя бы одну звездочку. Если все 250 звезд не собраны, вы не сможете попасть в башню **ZAKS**'а, вход в которую заколдован, и закончить игру. Поэтому внимательно осматривайте все вокруг. Появляющееся на экране число, составленное из серых звездочек, показывает, сколько звезд вам еще осталось собрать.

Прохождение

Путешествие начинается в Лесной Деревне (**Treehouse Village**) в доме **DIZZY**. Чтобы выйти из дома, возьмите ключ (**Dizzy's Door Key**) на верхней полке и используйте его у двери.
Выйдя из дома слева, возьмите деревянную дощечку (а **large strong plant of wood**), а чуть дальше – ключ от лифта **DENZIL**'а (**the key for Denzil's elevator**). Затем идите вправо и, пройдя под первым пауком, сразу же поверните налево, идите до неподвижного лифта и прыгайте вниз. Чтобы включить лифт, возьмите ключ (**the key for the ground elevator**), лежащий неподалеку.
Далее идите вправо и перед ямой с кольями на дне используйте деревянную дощечку. Пройдя по появившемуся мостику, возьмите опрыскиватель (**a can of snappy weed killer**). Возвращайтесь к лифту, поднимитесь наверх и идите направо до зеленого ядовитого растения, преграждающего вам путь (вплотную не приближайтесь, иначе съест и не подавится!). Используйте опрыскиватель, и растение-убийца навсегда будет обезврежено.



Вверху возьмите канат (**a long length of touth rope**) и затем пройдите немного вправо по нижней дороге. Возьмите ключ от дома **DENZIL**'а(**Denzil's door key**), вернитесь немного назад и поднимитесь наверх. Вы выйдете к «ничейному» дому без таблички с именем, дверь в который уже открыта. Пройдите мимо него влево. Увидев на дереве небольшую горизонтальную площадку, прыгайте на нее. Рядом с пауком справа наверху есть крюк. С помощью каната переберитесь на другую сторону. Идите вправо, и вы выйдете к дому **DENZIL**'а. Включите лифт и откройте дверь в дом (к лифту **DENZIL**'а можно попасть и другим путем, без помощи каната, пройдя направо по дороге от «ничейного дома»).
В доме **DENZIL**'а вы найдете хозяина замурованным **ZAKS**'ом в куске льда. Он нуждается в вашей помощи!
Пройдя чуть левее от дома, подберите пучок сухой соломы (**a pite of dry straw**) и положите ее в доме на табуретку рядом с куском льда. После этого пройдите вправо до самого конца. Найдите крюк (на дереве, рядом с пауком), используйте канат, и вы попадете на небольшую площадку. Там находится иконка с пергаментом. Нажав B, вы попадете в призовой уровень, где должны будете собрать картинку из бумажных квадратиков, используя любые кнопки и стрелки в нужном направлении, чтобы передвигать фрагменты. Если уложитесь в заданное время, то получите дополнительную жизнь. В дальнейшем такие картинки встретятся еще несколько раз.
Прыгнув вправо и вниз, вы окажетесь у входа в шахты. Пройдя чуть правее, возьмите красно-белый гриб (**a red and white mushroom**). В шахте недалеко от входа лежит серый ключ от лифта к дому дедушки (**the key for Grand Dizzy's elevator**). Вернитесь в деревню. В «ничейном» доме возьмите ключ от дома дедушки (**Grand Dizzy's door key**). Дойдите до дома **DENZIL**'а, пройдите мимо него влево и прыгните влево и вверх. Пройдя налево почти до конца, прыгните вправо на диагональную дорожку, пройдите правее и подберите лежащую растительную звезду (**a magical star plant**). Вернитесь немного назад и прыгните вверх и влево на верхнюю дорожку. Пройдя левее, вы выйдете к лифту, ведущему к дому дедушки. Включив лифт, поднимитесь наверх и откройте дверь в дом с табличкой **G.Diz**. Поговорив с дедушкой, вы узнаете, что тот очень болен и нуждается в лекарстве. Возьмите рецепт, лежащий на буфете (**an old medicine recipe**). Посмотрев на него внимательно, вы увидите, что для приготовления лекарства вам необходимы три компонента: гриб, звезда и пузырек. Все это нужно использовать перед большим котлом, стоящим рядом с буфетом. Гриб и звезда у вас уже есть, а чтобы найти третий компонент, выйдите из дома и пройдите правее. Там вы найдете пустой пузырек (**an empty medicine bottle**). Бросив все три предмета в котел, вы получите пузы-



рек с лекарством (**a full bottle of medicine**). Дайте лежащему дедушке выпить микстуру (B), и тот даст вам золотое яйцо (**a warm golden dragon egg**), которое он нашел в шахте. Пока это яйцо вам не пригодится, так что можете оставить его где хотите (лучше где-нибудь внизу, чтобы быстрее можно было найти его, когда будет необходимо).

Спуститесь на лифте вниз, пройдите вправо, спрыгните с дорожки вниз и пройдите налево до конца. Рядом с факелом лежит ключ от дома **DORA'ы** (**Dora's door key**). Взяв его, пройдите вправо и в конце дорожки возьмите ключ от лифта дома **DYLAN'a** (**the key for Dylan's elevator**). Прыгнув вверх и влево, вы попадете к дому **DYLAN'a**. Включите лифт и поднимитесь наверх. Идите налево, пройдите мимо дома **DORA'ы** и прыгните вниз. Встав на небольшую площадку, используйте канат и, перебравшись на другую дорожку, возьмите ключ от дома **DYLAN'a** (**Dylan's door key**). Откройте дверь и поговорите с хозяином. Вы узнаете, что тот мечтает заботиться о зверьке по имени **POGIE**, но никак не может поймать его. Может, вы сможете помочь ему?

Имеющийся у вас канат в этой деревне больше не пригодится, оставьте его где-нибудь (лучше тоже внизу) и вернитесь к дому **DORA'ы**. Вы обнаружите **DORA'y** превращенной Заксом в лягушку (**Dora who has been turned into a frog!**). Заберите лягушку и спускайтесь вниз, на землю. Возле лестницы вы увидите принца. Дайте ему лягушку, которую принц поцелует, и она превратится в прекрасную **DORA'y**. В благодарность принц даст вам арбалет (**crossbow**). Оставьте его пока на земле (неплохо рядом положить яйцо и канат) и снова поднимитесь на лифте в деревню.

На правой от «ничейного» дома дорожке возьмите ключ от дома **DAISY** (**Daisy's door key**), снова спуститесь вниз до уровня, где вы обезвредили ядовитое растение, и пройдите по нижней дороге вправо до конца. Прыгнув вверх и влево, вы выйдете к дому . Открыв дверь, возьмите ключ от дома **DOZY** (**Dozy's door key**) и маленькую железную клетку (**a small animal cage**).

Внизу поймайте забавного фиолетового зверька (он разгуливает на нижних уровнях деревни), использовав клетку, когда тот поравняется с вами.

Отнесите клетку с **POGIE** (**a cage containing Pogie the fluffle**) **DYLAN'y**, и тот даст вам взамен маленькую корову, которую вы можете обменять на что-нибудь у торговца.

Поднимитесь на лифте **DYLAN**'a наверх, пройдите направо до конца и спрыгните вниз. Внизу вы найдете гирю весом в 1 тонну (!) (**a one ton weight**). Снова поднявшись на лифте и пройдя вправо, повесьте этот груз на крюк. Мостик над вами немного опустится, и вы сможете подняться наверх и попасть к дому **DOZY**. Открыв дверь, вы найдете **DOZY** крепко спящим и не сможете поговорить с ним. Необходимо каким-то образом разбудить **DOZY**, но это вам пока не под силу.

На данный момент в деревне вам больше делать нечего и пора отправляться дальше. Проверьте, не остались ли где-нибудь случайно несобранные звезды.

Сейчас спускайтесь вниз. Оказавшись на земле, идите влево от лифта, захватив канат и арбалет. По дороге подберите окорок (**a tender joint of cooked ham**) и, спустившись под горку, используйте его, дойдя до первого дерева. В противном случае выскочит огромный лиловый зверь и изрядно потреплет вас.

Пройдя еще немного, возьмите мешок с деньгами (**a heavy bag of god coins**). Подойдите к водопаду и дождитесь, пока из воды не появится большая бочка. Быстро прыгайте на нее и перепрыгивайте на другой берег, не задерживаясь, так как бочка погружается обратно в воду. Здесь же вы найдете иконку с пергаментом.

Продолжайте двигаться влево, пока не выйдете в город. Можете пока оставить здесь арбалет. Зайдите в первый тоннель и дайте мешок с золотом стражнику, тогда тот освободит вам проход. В каждом тоннеле наверху изображена карта-схема города, показывающая, как попасть на ту или иную улицу. Красной точкой обозначено ваше местоположение в данный момент.

Пройдите по тоннелю, из которого ушел стражник. Вы окажетесь на Бридж-стрит (**Bridge Street**). Пройдя чуть вправо, возьмите бочонок с ромом (**a barrel of pirates rum**), а пройдя левее от тоннеля, вы найдете на мосту лом (**a very strong crowbar**).

Возвращайтесь через тот же тоннель, откуда пришли. Зонтик (**a protective old umbrella**), лежащий неподалеку, очень вам пригодится. Пройдите налево до второго тоннеля и выходите через него на Док-стрит (**Dock Street**). Справа стоит пиратский корабль, но вооруженный пират не пустит вас на него, пока вы не дадите ему бочонок с ромом. На корабле вам понадобятся канат, лом и зонтик.

Поднявшись на корабль, идите по верхней палубе до двух ящиков, рядом с которыми на мачте есть небольшая горизонтальная площадка. Ос-

вободите одно «окошечко», но не оставляйте канат, он вам пригодится. Прыгайте по диагонали по площадкам влево и два раза используйте канат. Под развевающимся на ветру пиратским флагом возьмите колесо-лебедку (**a portcullis winch wheel**), спрыгните вниз и оставьте пока лебедку и канат на корабле или на улице. Спуститесь в трюм и используйте лом на площадке красного цвета. Под ней вы найдете ручную лебедку от ворот замка **ZAKS**'а (**Zaks portcullis winch handle**). В правом нижнем углу в трюме возьмите динамит (some sticks of dynamite). Исследовав все уголки и убедившись, что все звезды собраны, поднимитесь на верхнюю палубу и, освободив одно «окошечко», идите вправо по палубе до конца (возьмите с собой зонтик и динамит). Пират столкнет вас в воду, и вы должны будете с помощью пузырьков воздуха, поднимающихся со дна, подняться на поверхность, попутно собрав все звезды, которые есть в воде. Красная линия показывает запас кислорода (**oxygen**), имеющийся у вас (кислород ограничен, так что поторопитесь!).

Выбравшись на берег, возьмите акваланг (**an aqua lung for under water**), прыгните в воду с левой стороны от корабля и сразу же выбирайтесь на берег. Идите влево до конца, до входа в шахту, подобрав по дороге гаечный ключ (**a machine wrench**). Акваланг пока можете оставить рядом с мостом.

Спустившись в шахту, с помощью гаечного ключа запустите механизм, включающий все лифты в шахте. Желательно иметь с собой зонтик, так как с потолков всюду капает ядовитая жидкость.

Вернитесь к деревне, заберите золотое яйцо и, имея с собой динамит, яйцо и зонтик, спускайтесь в самый низ шахты. Увидев вагонетку, пока не садитесь в нее, а идите в противоположную сторону. Пройдя через два моста над раскаленной лавой, идите направо, пользуясь лифтами, пока не выйдете к большому камню, преграждающему путь. Положите динамит по середине между камнем и детонатором и используйте (B) детонатор. Камень разрушится, и вы сможете подняться наверх, к дракону, плюющемуся огненными шарами. Проскочив быстро направо, пока дракон не успел опомниться, положите золотое яйцо рядом с другим, которое находится там, и успокоенный дракон перестанет изрыгать огонь. Рядом с яйцами в углу возьмите золотой трилистник (**a solid gold Irish Shamrock**).

Возвращайтесь обратно, по дороге подобрав топор (**a bridgebuilder's sharp axe**). Взяв акваланг, используйте топор, стоя на середине деревянного мостика справа от шахты. Опустившись под воду, на одной из площадок возьмите литавры (**a pair of brass cymbals**).

Идите в деревню и используйте литавры над ухом спящего **DOZY**. Он проснется и даст вам старый персидский ковер (**a thick Persian rug**).

Спустившись вниз, снова идите в город, прихватив с собой корову и трилистник. Войдя в первый тоннель, выходите на Бридж-стрит и пройдите налево до другого тоннеля. Пройдя сквозь тоннель, вы окажетесь на Док-стрит. Пройдите налево и зайдите в тоннель, расположенный между двумя фонарями, который выведет вас на Кастл-стрит (**Castle Street**). Пройдя направо до входа в замок, используйте у ворот лебедку-колесо, которая поднимет решетку. С собой у вас обязательно должен быть арбалет.

Войдя в ворота (**B**), вы обнаружите, что из замка вас постоянно будут обстреливать. Ваша задача – с помощью арбалета сбить столько противников, чтобы все кружочки под надписью **STATUS** стали желтого цвета. При попадании в вас снаряда один желтый кружок исчезает. Вы можете защищаться (**B**) и стрелять из арбалета (**C**), наведя прицел на противника, что не так просто, как кажется, так как неприятель очень быстро меняет свое местоположение. Когда вся линия кружков станет желтой, вы автоматически войдете в замок. В левой верхней части на площадке рядом со стулом вы найдете комплект сборного подвесного моста (**a complete d.i.j. rope bridge kit**). Собрав все звезды, выходите из замка и вернитесь на Док-стрит. Пройдите по ней влево еще до одного тоннеля (по дороге вам снова встретится иконка с пергаментом) и по нему выходите на Кастл-стрит, в левую ее часть. Идите направо, пока не увидите стоящего человека, это торговец, который в обмен на корову даст вам волшебную фасолину (**a magic green bean**). Через любой из двух тоннелей рядом с торговцем выходите на Док-стрит и идите влево до лестницы, ведущей к кладбищу (**graveyard**). На кладбище, не доходя до коричневого здания, поднимитесь на холм и используйте подвесной мост, чтобы попасть к ключу с черепом (**a key with a skull motif**). Взяв ключ, продолжайте идти влево и, выйдя с кладбища, дойдите до человека в зеленой фуражке, который преграждает вам дорогу. Дайте ему трилистник, и он с радостью уберется с вашего пути, а вы на том месте, где он стоял, рядом с табличкой с изображением фасолины, используйте свою фасоль. Вырастет огромный стебель, уходящий в небо, за облака. Пока не подни-

майтесь по нему, а, оставив рядом ключ с черепом, пройдите чуть левее и подберите спичку (**a dry match**).

Сейчас вам придется проделать обратный путь, выйти из города и вернуться в деревню. В доме **DENZIL**'а подожгите спичкой сухую солому, лед растает, и освобожденный **DENZIL** подарит вам ласты для плавания (**a pair of flippers for swimming**). Теперь можно и вволю поплавать! Плавать вы сможете, часто нажимая С и держа стрелку в нужном направлении.

Спускайтесь вниз и идите вправо, по направлению к шахте. Надев акваланг и ласты, исследуйте весь подводный мир. По дороге к воде подберите кирку из нержавеющего металла (**a heavy duty rustproof**). Она пригодится, чтобы отодвинуть под водой камень справа от затонувшего корабля, под которым вы найдете золотую монету (**a large gold coin**). На затонувшем корабле возьмите пустой сундук (**an empty treasure chest**).

Выбравшись на крайний справа берег, возьмите мешок соли (**a large bag of salt**). Теперь возвращайтесь к шахте и идите к вагонетке (неплохо прихватить с собой зонтик). Держите одно «окошечко» свободным.

Путешествие на вагонетке – это, пожалуй, самый трудный участок во всей игре (по крайней мере, первые несколько раз).Очень трудно с первого раза безошибочно проделать нужный путь. Здесь главное – внимательность и быстрая реакция. Вагонетка движется автоматически, и ваша задача - направить ее в нужном направлении с помощью стрелок, объезжая вагонетки со злобными существами и тупики, обозначенные знаками «кирпич». Пути очень запутаны, много ответвлений и тупиков, и имеются четыре выхода: в шахту, на берег, к иконке с пергаментом и под лестницу, ведущую к кладбищу. Рельсы, на которых находятся звезды, ведут к последнему, самому дальнему выходу, где вы возьмете лопату (**a gravediggers muddy spade**). Если вы попадете к другим выходам или в тупики (в тупике вы теряете жизнь!), значит, вам придется садиться в вагонетку снова и снова, пока вы не попадете под лестницу. Чтобы продолжить свое путешествие, вам необходимо взять там лопату. Взяв ее, идите на кладбище и используйте лопату в небольшой впадинке рядом с земляной кучей.

В земле образуется яма, провалившись в которую, вы сможете взять пустое ведро (**an empty bucket**). Чтобы наполнить его водой, просто войдите в воду, которая рядом с ведром.

Выбраться из ямы вы можете с помощью гимнастического трамплина (**a gymnastic bouncy trampet**), установив его на верхней площадке под выходом на поверхность и прыгнув из ямы по диагонали. Ведро с водой отнесите к стеблю, выросшему из волшебной фасолины.

Пройдя левее того места, где вы нашли спичку, бросьте мешок с солью в яму с водой, на дне которой лежит бревно. Соль растворится и бревно всплывет, образовав подобие мостика. Чтобы переправиться через яму, просто сойдите на бревно, а на противоположном конце его выпрыгните на берег.

Итак, у вас уже должны быть собраны все звезды в тех местах, где вы побывали. Сейчас вам нужно подняться вверх по стеблю и по облакам, используя непрерывные прыжки по диагонали, чтобы добраться до заоблачного замка колдуна **ZAKS**'а, находящегося слева. Эта не такая простая задача, так как на облаках нельзя задерживаться, иначе провалитесь вниз.

К тому же, мешают бабочки, отбрасывая вас совсем не туда, куда нужно. Но попрыгав немного по облакам, вы приобретете некоторый опыт и без особого труда сможете добраться до замка. Этот путь придется повторить два раза, так как там вам понадобятся несколько предметов: ручная лебедка, ключ с черепом, ведро с водой, ковер, канат. Не забудьте собрать звезды, находящиеся на облаках, исследовав их и справа, и слева.

Добравшись до замка, с помощью лебедки откройте ворота и ключом с черепом включите лифт. Исследуйте каждый уголок замка, чтобы не пропустить звезду. В одном из каминов лежит иконка с пергаментом. Перед участком с острыми шипами используйте ковер, а огонь в камине залейте водой из ведра. Найдите на потолке крюк и воспользуйтесь канатом, чтобы перебраться на другую площадку. Поднимитесь еще выше и переберитесь на маленькую площадку на голубой кирпичной колонне. С нее прыгните по диагонали направо и вверх, и вы попадете ко входу в башню **ZAKS**'а, который откроется только тогда, когда будут собраны все 250 звезд (когда вы возьмете последнюю, появится изображение **DAIZY** и сообщение, что вход в башню **ZAKS**'а открыт).

Пройдя в башню, вы увидите на самом верху злого колдуна **ZAKS**'а, а чуть выше – **DAIZY**, которая просит вас о помощи. Чтобы освободить **DAIZY**, вам необходимо подняться очень высоко по маленьким площадкам, попутно стараясь уворачиваться от огненных шаров, которые выпускает **ZAKS**. Это достаточно сложно и, по возможности, вам нужно иметь к этому этапу как можно больше жизней.

Если вам все же удастся подняться на самый верх и освободить прекрасную **DAIZY**- честь вам и хвала!

GEMFIRE

ДРАГОЦЕННЫЙ ОГОНЬ

GEMFIRE – блестящая военно-стратегическая игра на тему средневековых захватнических войн. Действие игры разворачивается в волшебной стране Ишмерии, где происходит борьба за обладание драгоценными магическими камнями – Джеммами, составлявшими чудесную корону Джемфаер – Драгоценный Огонь. А ведь раньше магическая корона, в драгоценные камни которой заключен дух шести волшебников и дракона, помогала людям возделывать поля и строить города...

2 игрока	Стратегия	80% Рейтинг

Ваша задача состоит в том, чтобы с помощью шаманов-колдунов, хорошо вооруженной армии и военной хитрости захватить всю страну и восстановить в ней мир и порядок. В ходе игры вам предстоит не только сражаться с многочисленным противником, но и терпеливо готовить будущую победу, рационально развивая различные отрасли хозяйства и дипломатические отношения с соседями.

Управление

C – выбор;
B – отмена \ вернуться на позицию назад;
A – советы советника; стрелки.

Старт

Перед началом игры сходите в магазин и накупите себе побольше еды. Придя домой, заприте дверь, выключите телефон, устройтесь поудобнее в кресле, включите приставку и нажмите старт. Оторваться от этой игрушки вам не удастся ближайшие 10 – 15 часов. Итак, вы в игре. Джемфаер развивается по четырем сценариям: 1 – Erin & Ander, 2 – Flax's & Shame, 3 – Tarian's War и 4 – Gemfire.

Сценарий 1

Шесть благородных семейств хотят свергнуть Короля Есерледа и заполучить Драгоценный Огонь. Эрин Бланш и Андер Лиль – главные соперники. В конце останется только одно семейство, способное объединить корону.

Сценарий 2

После поражения в битве с семейством Кориллов принц Эрин Флакс оказался загнанным в угол на юго-западе страны. Теперь Флакс чувствует угрозу от присутствия принца Териана, пустынного короля.

Сценарий 3

Териан сверг семейство Молдрю и закрепился на Западе. Он и его главный конкурент Ерин имеют по два драгоценных камня короны, но волшебство – не единственный способ собрать Драгоценный Огонь.

Сценарий 4

Семейство Ланкширов подкупило Пендера к обману его собственного коллеги Эрина. Они надеются соединиться с Эдриком, давно потерянным сыном Эзерледа, и получить его землю на Юге. Одна граничная линия должна остаться враждующей и воссоединить Драгоценный Огонь. Выберите один из этих сценариев. Затем выберите количество игроков. Если вы выберете игру на 2-х игроков, то вам придется играть и думать за двоих (конечно, если вы играете один). Но если вы играете вдвоем, воевать друг против друга вам не придется, потому как против вас двоих будет сражаться компьютер. Но победить должен будет всего один игрок.

После выбора количества игроков вам следует выбрать семью, под именем которой вы и будете сражаться за волшебные камни, учитывая то, какой сценарий вы выбрали. При выборе семьи на карте будет мигать белой точкой ваше местоположение. На экране, над фотографией главы семи нарисован его герб. На карте также показаны области с гербами. Следовательно, при выборе семьи вы выбираете и область, с которой начнете свои подвиги.

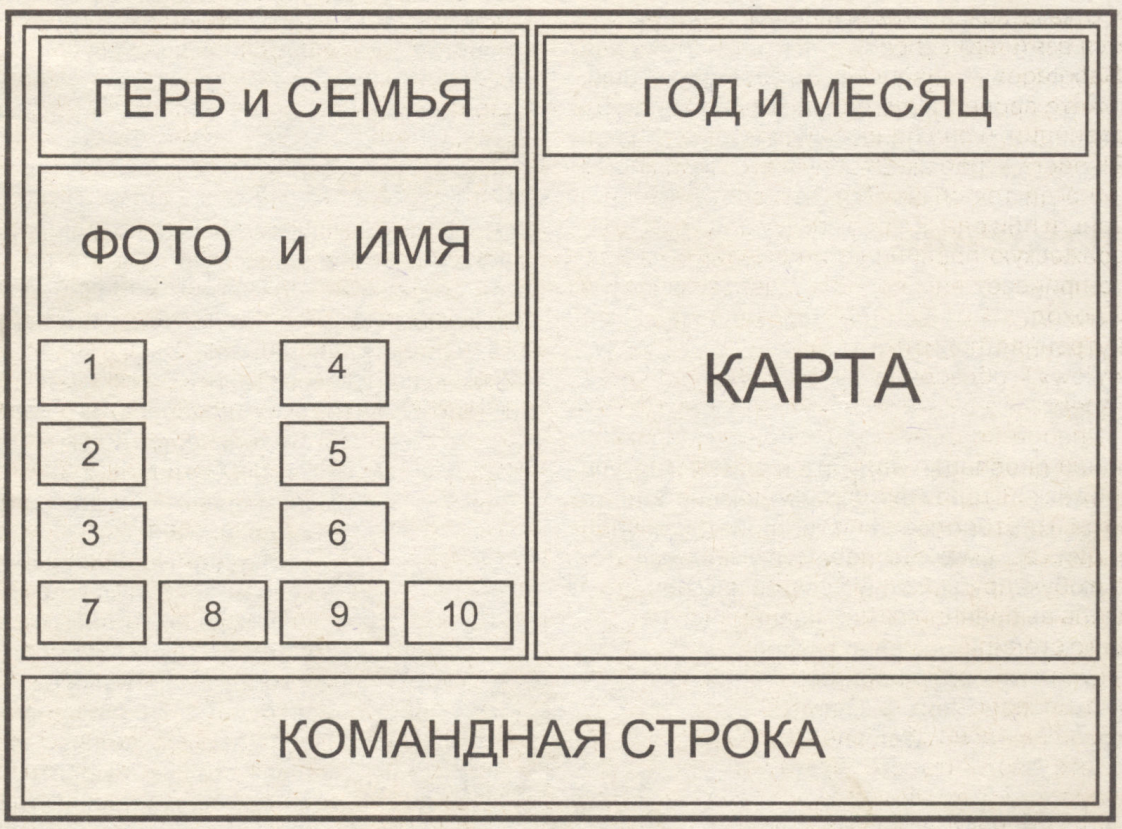
После того как вы выбрали семью, вам нужно выбрать советника, который по ходу игры будет давать вам полезные советы. Конечно, перед каждым действием не стоит к нему обращаться за советом, но иногда все-таки нужно.

Итак, если вы уверены, что в таком составе и будет проходить игра, вам следует дать окончательное подтверждение своего участия в борьбе за Драгоценный Огонь.

Прохождение

Экран

1. Золото;
2. Еда;
3. Солдаты;
4. Обеспечение едой армии;
5. Посев урожая;
6. Защита урожая;
7. Армия;
8. Сельское хозяйство, торговля и транспорт;
9. Внешняя политика;
10. Внутренняя политика.



Позиции 1, 2, 3, 4, 5 и 6 показывают состояние ресурсов отдельно взятой провинции. Постарайтесь поддерживать позиции 5 и 6 так, чтобы было все время более 40 и примерно одинаковое число, а позиция 4 – чем больше, тем лучше. Позиции 7, 8, 9 и 10 – это темы приказов. Выбрав одну из разновидностей приказов, вы увидите еще четыре позиции – это уже конкретные приказы. Ниже приведены расшифровки.

7. Армия

7.1. «Attack» – атака Нападение на любую соседнюю провинцию, кроме той, с которой вы состоите в альянсе. Чтобы начать войну, нажмите «C», выберите цель, количество солдат, колдуна, подтвердите колдуна, предполагаемое количество дней (выбирается исходя из количества еды) и подтвердите все это.

Управление военными силами тоже ложится на ваши плечи, но об этом читайте ниже в пункте «Военные действия». В случае победы земля проигравшего переходит в собственность к победителю и наоборот.

7.2. «Recruit» – призыв. Призыв солдат на военную службу. Чтобы набрать людей, выберите этот приказ и количество людей.

7.3. «Move Troops» – перемещение войск. Для дислокации войск выберите эту опцию, укажите на карте, куда им идти, сколько человек, сколько золота, еды и подтвердите приказ.

7.4. «Hire Monster» – наем (увольнение) монстра или колдуна. Монстры и волшебники существенно помогают вам в ведении военных действий. При выборе этого приказа вы можете нанять или уволить нечистую силу.

8. Сельское хозяйство, торговля и транспорт

8.1. «Develop» – разработка земли. Посев и сохранение зерна. Людям иногда нужно есть, поэтому необходимо сеять зерно и защищать урожай.

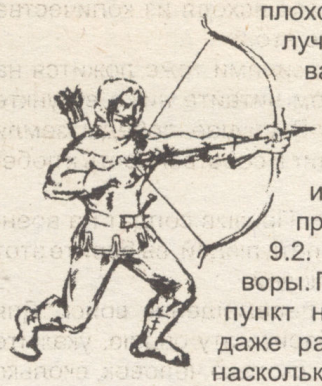
8.2. «Trade» – торговля. Здесь можно купить или продать хлеб.

8.3. Раздача еды. Все ваши подданные хотят есть, поэтому мало сеять и защищать, надо еще и раздавать еду.

8.4. «Transport» – транспорт. Если у вас слишком много или слишком мало еды или денег, то можно с помощью транспорта уладить эту проблему.

9. Внешняя политика

9.1. «Ally» – создание альянса. Войной всех проблем не решить. Война – это всегда очень и очень



плохо. Поэтому с соседями лучше дружить и создавать альянсы. Но, в конце концов, в погоне за Магической Короной вы потеряете всех своих союзников и все-таки придется повоевать.

9.2. «Negotiate» – переговоры. По правде говоря, этот пункт не может объяснить даже разработчик игры. Но, насколько я здесь разобрался, в этой опции вы сможете объявить капитуляцию, предложить сдаться или просто подчинить себе любую соседнюю провинцию. Если все получится, то противник перейдет под ваши знамена, и вы сможете самолично распоряжаться его ресурсами, грубо говоря, он станет одним из ваших вассалов. Но ваш оппонент может отказаться от такой сделки и тогда вам придется взять его силой.

9.3. «Sabotage» – диверсия. Выбрав эту опцию, вы сможете провести диверсию в любой вражеской провинции, и она понесет некоторые убытки.

9.4. «Plunder» – грабеж. Этот пункт говорит сам за себя. Иногда так случается, что вдруг закончились деньги или еда. Выберите эту опцию, соседнюю вражескую провинцию и немного ограбьте ее. Это принесет вам неплохой денежный и пищевой доход.

10. Внутренняя политика

10.1. «View» – обозрение. Информация обо всех и обо всем.

10.2. «Change Lord» – смена лорда. Например, если ваша провинция находится слишком близко к вражеской территории, либо вам просто не нравится местоположение вашей домашней провинции, вы сможете переместить свою столицу в любую другую вашу провинцию. При этом правитель выбранной вами провинции переедет в бывшую столицу.

10.3. «Entrust» – вверение, поручение. Абсолютно бесполезная функция.

10.4. «Search» – поиск. Выбрав этот приказ, вы сможете узнать, что есть у врага. И если вдруг найдете что-то стоящее, то эта вещица автоматически становится вашей.

Стратегия игры

Против вас за право обладания магической короной будут сражаться еще пять или шесть правителей соседних областей. Они будут не только нападать на вас, но и воевать между собой. Также вам будут предлагать вступить в альянсы. Альянс (союз) – штука очень хорошая. По крайней мере, союзные с вами земли не будут на вас нападать и грабить. Но есть одно «но». Вы так же не сможете на них напасть или устроить варварский набег.

Все важные решения принимаются из главной (домашней) провинции, а именно: создание альянсов, разрыв дипломатических отношений, смена лордов и т. д. Чтобы перейти от одной провинции к другой, нажмите «B», в командной строке появится запрос, выберите «да». Но сами вы не сможете выбрать провинцию и перейти туда. Компьютер сам выбирает провинцию, к которой нужно перейти, и обычно это не та, к которой хотели бы вы.

В начале игры в каждой провинции уже есть некоторый запас вооруженных сил, денег и еды. Не вступайте сразу в бой с соседями. Для начала надо позаботиться о своем недалеком будущем, а именно: засеять зерно и сохранить урожай, раздать людям хлеб, сосредоточить основные силы на приграничных областях и попытаться без войны подчинить себе все возможные провинции. Кстати, когда вы будете сеять зерно и сохранять урожай, то денег на это не жалейте. Чем больше вы вложите в сельское хозяйство, тем больше к вам вернется и денег, и еды.

На экране показан год и месяц. Это все не просто так. Например, урожай вы сможете получить только в сентябре, наводнения бывают в основном весной, а снегопады, соответственно, зимой.

В самом начале, как только вы сделаете несколько операций, на вас нападет какой-нибудь соседушка. Не отвергайте его вызов и смело вступайте в бой, если у вас примерно равные силы. Если его силы превосходят ваши, то лучше отдать ему землю и отступить на соседнюю территорию, а потом напасть на него всеми силами, разгромить его и отобрать все, что можно. Имейте в виду, что компьютер оставляет очень мало солдат в той провинции, которая вступила с кем-то в бой и победила. Все основные силы ушли на войну и остались на захваченной территории. Поэтому можно быстренько напасть и практически без потерь захватить землю.

Вообще-то по ходу игры будет происходить очень много понятных и непонятных событий, приятных и неприятных сюрпризов. А именно:

* Событие: ужасные разрушительные наводнения на юго-востоке

Результат: несколько затопленных областей, уменьшается количество еды

* Событие: чума пролетает над страной

Результат: умирают люди и уменьшается количество еды

* Событие: обильный снегопад повреждает северные области

Результат: уменьшается количество еды

* Сильное землетрясение на юго-западе;
Результат: умирают люди и уменьшается количество еды
* Событие: пожары
Результат: умирают люди и уменьшается количество еды
* Событие: черный Аннис испугал людей
Результат: умирают люди
* Событие: Эльф оставил горшок золота в области «N»
Результат: в области «N» прибавилось золота
* Событие: волшебный единорог охраняет границы области «N»
Результат: на область «N» никто не нападает.
И так далее и тому подобное.

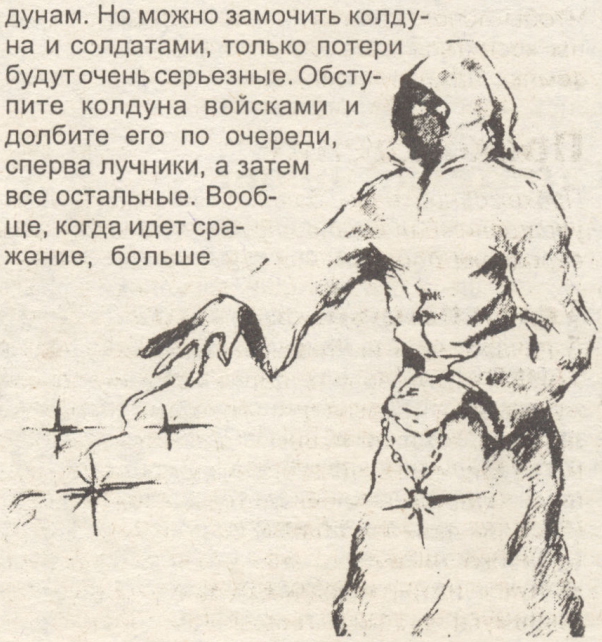
Военные действия

Экран

Войска левой стороны и войска правой стороны. Здесь показан род войск и их количество.
1. Армия левой стороны.
2. Армия правой стороны.
Цифрами там обозначены:
1 – кавалерия;
2 – рыцари;
3 – лучники;
4 – пехота;
5 – колдун.
День, место действия. В этом меню идет отсчет дней и написано название города, где идет сражение.
Командная строка. В этой строке описываются приказы и возможности бойцов.
Каждая боевая единица имеет свой лимит ходов за один раз и вступает в бой на определенном расстоянии. Кавалерия – 3 хода, атака только вплотную; рыцари – 2 хода, атака только вплотную; лучники – 2 хода, атака через один ход; пехота – 2 хода, атака только вплотную. Колдуны ходят по 2 или 3 хода, атака либо вплотную, либо диагональная через ход, либо «буквой Г». Если вы подошли колдуном поближе к противнику, а приказ атаки не появляется, отмените ход и подойдите к другому месту, может быть, получится отсюда атаковать.
На поле боя растут деревья, текут реки, лежат камни, кучи земли и прочая ерунда, которая мешает продвижению войск. Убрать их нельзя. Единственный, кому все по барабану, это летающий дракон. Поэтому рассчитывайте маршрут, исходя из всего вышеперечисленного.

Управление

«С» – выбор;
«В» – отмена;
«А» – отображение флагов (возможно только тогда, когда на командной строке есть надпись: «Command which unit?»). Нажмите «В» и выйдите в основное меню. Там вы можете передать ход врагу, включить или выключить анимацию или вообще сдаться.
Стратегия ведения боя
Выигрывает тот, кто первый встанет на поле с флагом, или полностью уничтожит вражеские войска. Оставьте пехоту или рыцарей защищать флаг и идите в наступление. Чем ближе вы подберетесь к флагу, тем больше шансов у вас на победу. Выберите курсором бойца, покажите, куда ему надо идти, и подтвердите. Как только боец придет на место, в командной строке появится запрос на дальнейшие распоряжения. Он может сделать заграждения, убрать заграждения, ждать или атаковать. Эти приказы появляются по мере приближения к тому или иному объекту. После хода одного бойца ход перейдет к другому бойцу. Положение бойца фиксируется тогда, когда вы нажмете подтверждение и он станет «каменным».
Можно ходить не обязательно всеми бойцами, а использовать одного или двух, не трогая остальных. Лучники могут стрелять через заграждения или через людей, одним словом, через поле, неважно, что там находится. Поставьте их напротив флага и стреляйте по охране.
Колдуны пусть дерутся между собой, так как у них очень много силы. Но можно их направлять и на войска, они убивают очень большое количество неприятеля. Старайтесь также не подводить слишком близко свои легионы к вражеским колдунам. Но можно замочить колдуна и солдатами, только потери будут очень серьезные. Обступите колдуна войсками и долбите его по очереди, сперва лучники, а затем все остальные. Вообще, когда идет сражение, больше



страдает та сторона, которую атакуют. Но лучники, когда атакуют, не несут потери вообще.
Как только пройдет заказанное вами время, вы сразу проиграете, так как закончится еда и солдаты умрут с голоду. Поэтому придется продумывать не только передвижения и нападения за каждый и на каждый легион, но и делать это точно, без лишних движений.
После битвы, если вы выиграли, вам, может быть, предложат нанять, отпустить или изгнать побежденного предводителя. Лучше всего нанять, так как его колдун перейдет в ваше подчинение. А если он откажется вам служить, то не отпускайте его с миром, а выгоните из страны и он никогда больше не вернется.
В Джемфаер нет ни одного русского слова, поэтому беру на себя смелость перевести большую часть необходимых слов из этой игры.

Adjoining – примыкание
Advisor – советник
Agreed – соглашение
All – все
Ally – альянс
Animation – мультипликация
Attack – атака
Auto Mode – автоход
Banish – изгнание
Break – пробел (уничтожить заграждение)
Broken – разрыв
Buy – покупка
Change lord – смена лорда
Command which unite – ожидание приказа
Cultivation – посев зерна
Damage – повреждение, ущерб
Defection – неудача
Dismiss – отклонение
Done – конец хода
Entrust – поручение
Family – семья
Fence – заграждение
Give food – раздача еды
Half – половина
Hire – наем
Most – большая часть
Move troops – перемещение войск
Move where – куда двигаться
Nay/Yea – нет/да
Negotiate – вести переговоры
Neighboring – соседи
Plunder – грабеж
Protection – защита
Receive(d) – получить
Recruit – наем
Refuse – отказ
Rejected – отклонение
Release – освобождение
Retreat – отступление
Sabotage – саботаж
Sand – отправление
Scenario – сценарий
Search – поиск
Sell – продажа
Shall we begin – начало
Some – несколько
Surrender – сдаться
Trade – торговля
Transport – транспорт
View – вид
Wait – ожидание

Разобравшись с этими опциями, вы не только победите своих кровных врагов и получите Драгоценный Огонь, но еще и выучите английский язык в нагрузку. Посему, эта игра станет для вас и отдыхом и обучением «в одном флаконе». Удачи вам!

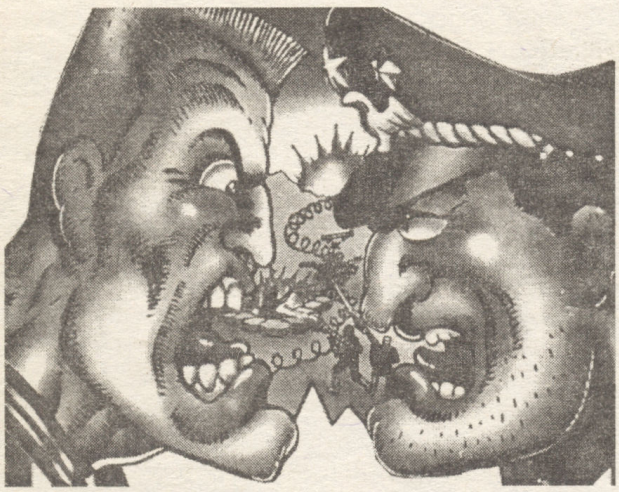
5 Зак. 1038

GENERAL CHAOS

ГЕНЕРАЛ ЧАОС

Возможно, это война, возможно, учения, максимально приближенные к реальности. Чаос, генерал синих, готовится к наступлению на территорию красных. Место прорыва он определяет метким броском дротика от дартса по карте, разделенной на сектора. Сержант с бычьей шеей отдает приказ и пятеро солдат отправляются на завоевание новой территории.

1 игрок	Стратегия	70% Рейтинг



Предыстория

Это абсолютно уникальная игра. Вы занимаетесь только тактикой, передвигаются и стреляют бойцы сами. Битва за битвой генерал, за которого вы играете, продвигается к столице противника, которая и является целью военной кампании. Каждое поле боя отличается по рельефу, а соответственно, требует нового стратегического решения. При выборе места наступления (одного из трех) стоит учитывать особенности местности, а главное, формировать подходящий отряд. Но самое интересное – вести войну против другого игрока. Вы оцените это только когда боевая карта будет полностью утыкана красными и синими кнопками, отметками состоявшихся сражений, но ни одна из столиц так и не будет взята. Вчетвером еще веселее, по счастью, даже самый сильный огонь не задевает своих.

Удивительно, что «General Chaos», вопреки всему сказанному, не стратегия. Игра требует ловкости рук не в меньшей степени, чем остроты ума. Впрочем, попробуйте сами.

Меню

1 игрок

2 игрока друг против друга

2 игрока за одну сторону (управление осуществляется как двумя отрядами командос). При наличии разветвителя для джойстиков вы можете играть вчетвером.

Управление

✣ – переместить курсор

A – огонь. Эту кнопку лучше вообще никогда не отпускать.

B – выбранный солдат бежит к месту, указанному курсором.

C – выбрать следующего солдата.

Start – пауза.

Команды

Перед каждым боем вам предстоит выбрать отряд из пяти человек. Крестовиной вы меняете карточки с изображениями бойцов. Отряды делятся на:

Assault team (штурмовую бригаду)

Brute forse (карательный отряд)

Demolition squad (подрывная команда)

Commandos (Командос).

На разных уровнях они состоят из разных солдат, но функции отрядов остаются прежними. Assault team – это, как правило, универсальная команда. В нее входят представители всех военных профессий или исключительно автоматчики.

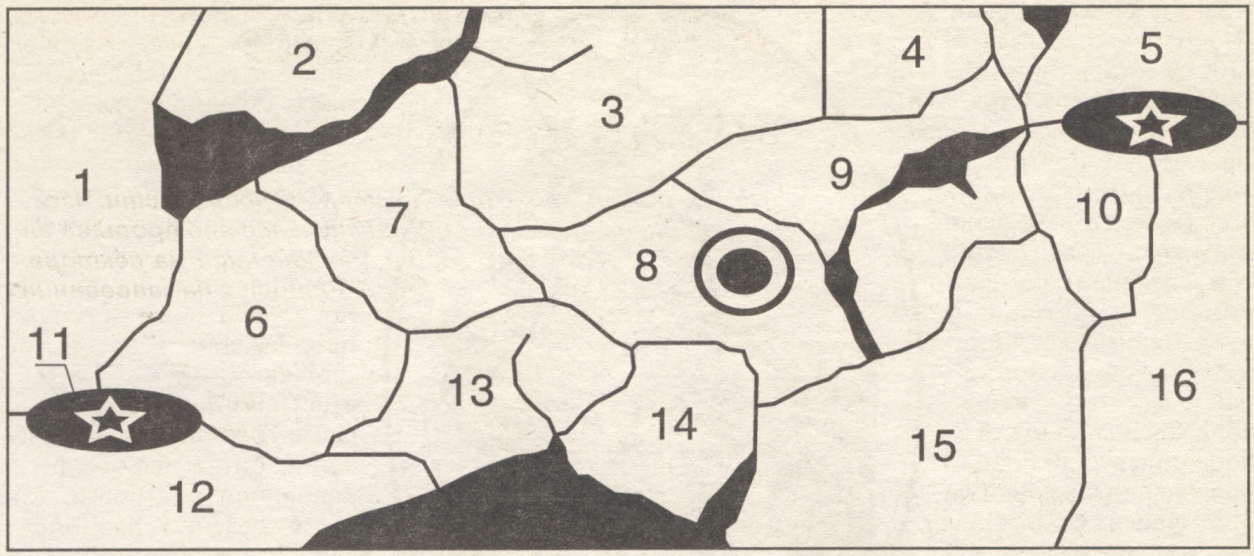
В Brute forse больше гранатометчиков и огнеметчиков. Это силы ближнего боя.

Demolition squad эффективна в дальнем бою и для прикрытия.

Командос состоят всего из двух человек: автоматчика и еще кого-нибудь, но управлять ими намного удобнее. Крестовиной вы не просто указываете направление движения бойца, но и перемещаете его по полю боя. Кнопкой B подтягиваете второго солдата к выбранному. Двум командос трудно справиться с пятью врагами, управление ими требует долгой тренировки и хорошего знания игры.

Бойцы

Самое главное в бою – это расставить солдат так, чтобы использовать их огневую мощь и зоны поражения максимально эффективно. Каждый боец наносит удары с определенного расстояния и беспомощен вне своей зоны поражения. Вовремя уводите подчиненных из-под огня, ис-



1 – Gasoline Valley
2 – Breakwing Pass
3 – Along the Oalmen River
4 – The Tinberline Trail
5 – Klymevree Monntain
6 – Mononica Lake
7 – Airport
8 – Checkpoint Chobos
9 – Slinmebody Hollow
10 – The Freight Yard
11 – The Moronican Capitai
12 – Betonda Bay
13 – On the «Leery» Canal
14 – Near the Bizzarn Ocean
15 – An Oasis in the Desert
16 – Near the Supply Depot

пользуйте препятствия, чтобы сохранять нужную дистанцию. Перед началом игры обязательно зайдите в Boot Camp (тренировочный лагерь) и испытайте дальность стрельбы каждого солдата. Всего их пять.

Gunner (автоматчик) – зона поражения 40 м. Это бойцы средней дистанции. Они почти универсальны, но имеют привычку тратить время на перезарядку автомата.

Launcher (минометчик) – зона поражения150 м. К сожалению, в команде не может быть больше двух минометчиков. Их оружие бьет через две трети экрана, так что их лучше всегда оставлять в тылу или устанавливать в труднодоступных местах. Минометчики нуждаются в прикрытии, лучше, если его будут осуществлять автоматчики.

Chucker (гранатометчик) – зона поражения 50 м. Как и подрывник, гранатометчик может одним броском задеть несколько врагов. Взрыв получается несколько меньше, но бросок дальше.

Scorcher (огнеметчик) – зона поражения 5 м. Огнеметчик просто испепеляет противника, приблизившись к нему вплотную. Но бегать этому бойцу приходится больше всех.

Blaster (подрывник) – зона поражения 10 м. Связки с динамитом лучше всего кидать в большие скопления врага. Подрывник сам сжимается в ожидании того, что произойдет потом.

Ближний бой

Похоже, это все-таки не война, а учения или какая-то игра. Стоит двум бойцам сойтись вплотную, происходит нечто, превосходящее взрывы динамита. Начинается рукопашная. На это время все остальные замирают в ожидании, когда двое солдат выяснят отношения.

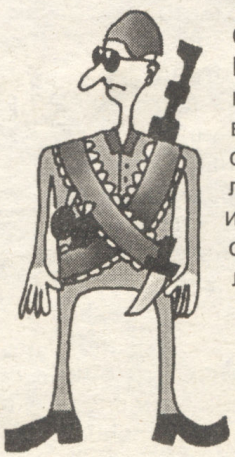
В ближнем бою:
кнопка **A** означает удар рукой,
B – ногой,
C – блок.

Индикаторы в верхней части экрана показывают пункты жизни драчунов. Рукопашная почти не приводит к смерти, но, самое странное, иногда побежденный противник выхватывает пистолет и стреляет в упор. Некоторые игроки утверждают, что это происходит только когда вы слишком часто жмете на одну и ту же кнопку. Впрочем, проверьте сами.

Медицинская помощь

Достаточно навести курсор на упавшего бойца, чтобы он закричал: «На помощь!». Скоро появится санитар и унесет раненого на плечах. Через некоторое время солдат вернется в строй, но до тех пор придется сражаться в меньшинстве.

Битвы



Checkpoint Chaos

Если вы не выбираете другого места для первой атаки, война начинается на этом участке. Враг окопался за укреплениями из мешков с песком и колючей проволоки. Вы наступаете из за небольшой скалы. За ней стоит установить гранатометчика. Остальных сразу бросайте в атаку. В правой части экрана виден шлагбаум, это граница враждебной Вицерии.

Near the Blizzard Ocean
Это более открытый плацдарм для наступления, чем Checkpoint Chaos. Отряды стоят по обе стороны шоссе. Враг может прятаться за небольшими скалами. Вас прикрывает только одинокий кактус. Справа от стартовой позиции синих разлилась небольшая лужа. Видимо, это и есть залив океана. Постарайтесь, чтобы ваши солдаты не попадали в воду: плывущий боец – прекрасная мишень для противника. Один бонус лежит на берегу, другой в сейфе на стороне красных.

Along The Oalman River
Река – наиболее сложный участок для начала наступления. Бой происходит в устье, трое синих стоят на узком мысу, со всех сторон окруженном водой. Выбраться оттуда можно только с незначительными потерями. Двое – на левом берегу реки, в нижней части экрана. Там же лежит аптечка. Враг атакует с правого берега. Постарайтесь нанести красным как можно больше урона, пока они будут форсировать реку. Основное наступление будет сосредоточено на левом берегу, так что постарайтесь поставить на мыс минометчика. Скорее всего, исход сражения решит цикл рукопашных.

Slimebogg hollow
Развилка дорог, в нижней части экрана – лужа, видимо, то самое болото слизняков, давшее название всей местности. Спрятаться совершенно негде, так что сразу переходите в наступление. Бонусов в болоте тоже нет.

An oasis in the desert
Песок и кактусы. Место, где сходятся три дороги. Единственное, что отличает оазис, за который стоит сражаться от остальной пустыни – две бочки в правой части экрана. Разбейте их, если успеете. Похоже, скоро песок будет усеян мертвыми телами.

The freight yard
Сортировочная станция железной дороги. Ветка ведет дальше – прямо в столицу Вицерии. Естественно, здесь есть за что биться. Красный отряд засел за мешками с песком. У вас тоже неплохие позиции, но между вами лежат настолько полезные вещи, что оставаться в обороне бессмысленно. Постарайтесь окружить врага, когда он пойдет в наступление, и воспользоваться его собственными оборонительными сооружениями.

Near the supply depot
Водокачка – важный стратегический объект. Вокруг нее разбросано значительное количество полезных вещей. В остальном поле не особенно отличается от Slimebogg hollow. Оставайтесь в левой части экрана, следите за тем, чтобы деревья не мешали стрелять вашим бойцам. Водонапорная башня смешно оседает при первом попадании. Конечно, захватив этот плацдарм, вы не оставите красных без воды, это просто не предусмотрено правилами игры. Но победа сильно ускорит продвижение к вражеской столице.

The Timberline Mountain
Сами горы видны на горизонте, битва происходит в равнинной местности. Синих и красных разделяет река. Используйте опыт уровня Along The Oalman River, тем более, что здесь река не делится на два рукава, и управлять бойцами будет значительно проще. В левом верхнем углу лежит золото.

The blue eagle airport
Вы защищаете взлетную полосу от наступающих из-за реки врагов. Главное здесь успеть расставить бойцов на берегу, прежде чем красные окажутся на вашей стороне. Даже минометчик не попадает в солдат Хавока со стартовой позиции. Спрячьте его за мешками с песком, чуть ближе к воде. За вертолетом лежат бонусы, но у вас может просто не хватить времени на то, чтобы собрать их. Тем более, что война происходит уже на вашей земле и скоро будет некуда отступать.

Breakwing pass
Синие солдаты засели за озером, слева их прикрывает небольшая скала. Это удобная позиция, но почему-то все полезные вещи лежат на противоположном берегу. Красные не торопятся их подобрать. Сначала отбейте атаку, а потом можете заняться собственным рейтингом.

On The «Leery» Canal
Красных и синих разделяет река. Вы – за мешками с песком, на мыске в середине экрана стоит бочка, на вражеском берегу лежат ящики. Противник не будет торопиться наступать. Если у вас есть минометчик, спокойно ведите огневую подготовку. К моменту сражения враг будет изрядно ослаблен.

Gasoline Valley
Синие защищают склады горючего. Если вы проиграете, следующий бой состоится в столице Чаоса. На поле много полезных предметов, но здесь главное победить. В начале сражения ваши бойцы стоят за небольшим ограждением из колючей проволоки. Враг сразу идет в наступление, постарайтесь успеть рассредоточить солдат так, чтобы

их не накрывало одним взрывом. Машину в левом углу можно уничтожить, но это не даст ничего, кроме эстетического удовольствия.

Moronica Lake

Красные приближаются от озера. Мешки с песком лежат перпендикулярно линии огня, поэтому они не слишком эффективны. Обратите внимание на бочку у шоссе и золото за забором в глубине экрана.

The Moronican Capital

Это последний оплот. Вас отделяет от врага живая изгородь и мешки с песком. Постарайтесь расставить бойцов так, чтобы не пустить красных на свою сторону. Тогда победа гарантирована, можете приступать к следующему сражению, первому контрудару на пути к столице врага.

Betonda Bay

Вдали плещется море. Вы наступаете из-за шоссе на поле, почти лишенное укрытий. Готовьтесь к ближнему бою, выберите бойцов, атакующих на небольшом расстоянии. Будет большая свалка.

The Vicerian capital

Последняя битва игры. Железная дорога с уровня The freight yard ведет прямо к столице Вицерии. Вы наступаете из за заграждений колючей проволоки. Враг прячется за мешками с песком. Проволоку не обойти, чтобы правильно распределить бойцов, придется тратить время на бег с препятствиями. Это нелегкое сражение, но ведет оно к победе генерала Чаоса.

Читайте «Moronian Gazette», правда, все, что там удастся разобрать, это крупный заголовок «Чаос победил» и два рейтинга: очки, набранные генералами в ходе войны. Если вы захотите продолжать, жмите на «Yes». Перед вами окажется такая же карта, как в начале игры, но боевые поля будут другими. Все советы о предыдущих уровнях касаются следующей кампании.

GENGHIS KHAN II

ЧИНГИЗ ХАН II

В 1162 году, когда орды кочевых племен наводнили степи, родился мальчик. Оракул предсказал, что однажды Темуджин станет ханом всех монголов. Как у степного волка, у Темуджина была сильная воля, бесстрашное сердце и холодные алчные глаза.

1 игрок	Стратегия	60% Рейтинг

Управление

✥ — перемещение курсора, выбор иконки, передвижение войска в бою.

A — смена экрана.

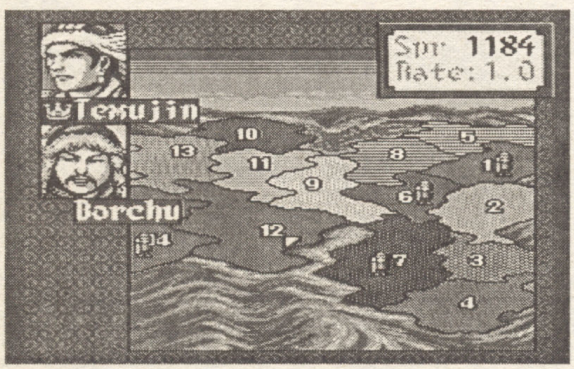
B — отмена приказа, выход из опции.

C — выбор, подтверждение приказа.

Начало игры

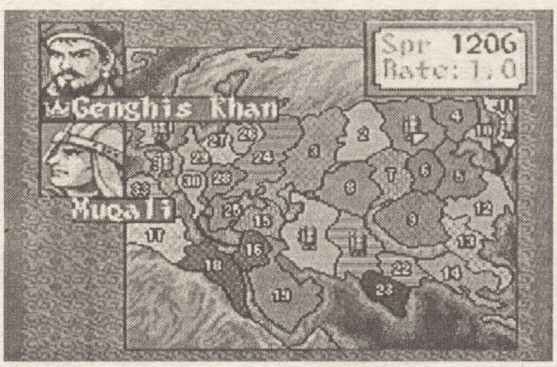
Сначала вам предлагается начать новую игру или вернуться к сохраненной. Сохранение происходит только при прохождении сценария. Потом вы выбираете одну из трех кампаний, в каждой из которых можно играть за несколько стран.

Mongol Conquest (Завоевание Монголии)



1184 год
Племя: Mongols
Правитель: Temujin
Советник: Borchu
Количество провинций: 1
Племя: Jadarans
Правитель: Jamuga
Количество провинций: 1
Племя: Keraits
Правитель: Togorul Khan
Советник: Diasambou
Количество провинций: 1
Племя: Naimans
Правитель: Tayan Khan
Количество провинций: 2

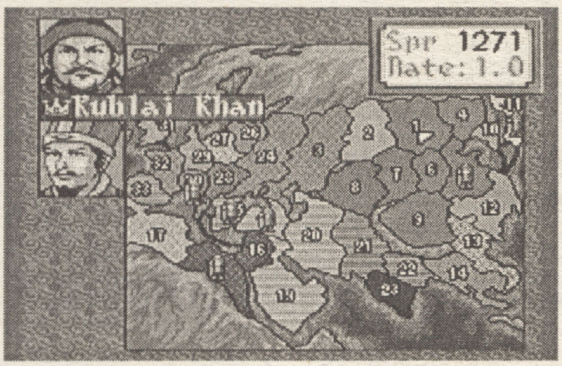
Genghis Khan (Чингиз Хан)



Весна 1206 года
Страна: Shogunate (Сегунат, Япония)
Правитель: Minamoto (Минамото)
Советник: Hojo
Количество провинций: 1
Страна: Mongols Empire (Монгольская империя)
Правитель: Gengis Khan (Чингиз Хан)
Советник: Muqali
Количество провинций: 1
Страна: Sultanate (Султанат)
Правитель: Ghuri
Количество провинций: 1
Страна: Khorezm Empire (Хорезм)
Правитель: Ala al-Din
Количество провинций: 1
Страна: Capetian (Капетинги, Франция)
Правитель: Philip II (Филипп II)
Количество провинций: 1
Страна: Angevin Kingdom (королевство Англия)

Правитель: John I (Иоанн I)
Количество провинций: 1

Yuan Dynasty (Династия Юань)



Весна 1271
Страна: Shogunate (Сегунат, Япония)
Правитель: Hojo
Количество провинций: 1
Страна: Yuan Dinasty (Династия Юань, Монголия и Китай)
Правитель: Kublai Khan (Кубла Хан)
Количество провинций: 6
Страна: 11 — Khan Emrire(Империя одиннадцати ханов)
Правитель: Abaga
Количество провинций: 3
Страна: Mameluke Sultanate (Султанат Мамелюков)
Правитель: Baybars
Количество провинций: 1
Страна: Bizantine Empire (Византийская империя)
Правитель: Michael VIII (Михаил VIII)
Количество провинций: 1
Страна: The Sicilian Kingdom (Королевство Сицилия)
Правитель: Charles I (Карл I)
Количество провинций: 1
Определите количество игроков, выберите на карте и подтвердите страну, которой собираетесь управлять.
Потом компьютер спросит, хотите ли вы полностью просматривать все войны и сражения, происходящие в Европе и Азии. Чтобы избежать долгого созерцания бестолковых перемещений солдат враждующих соседей, откажитесь от второй возможности. Еще раз подтвердите свой выбор. Игра началась.

Правление

Итак, вы правитель государства, состоящего из одной или нескольких областей. В любом случае, ваша задача — расширение сфер влияния. Но для захвата новых территорий и процветания империи необходима не только армия. Вам придется активно заниматься дипломатией, внутренней политикой, хозяйством и формированием отношений с приближенными.

Успеть все непросто. Количество ваших пунктов действия — число, проставленное справа от портрета монарха. Каждый приказ требует определенного количества этих пунктов. Потратив все, вы вынуждены жать на кнопку «**B**» и ждать следующего хода. Когда вы выбираете распоряжение, справа от числа появляется другое, оно будет вычтено из общей суммы, если вы подтвердите приказ. Если второе число горит красным, значит, на выполнение приказа не хватает пунктов действия.
Восемь кнопок в правой части экрана означают сферы, в которых вы можете отдавать распоряжение. Нажав на каждую, вы получите возможность выбирать конкретное действие.

Policy (региональная политика)

1. Отдать приказ по провинции. 5 пунктов действия.
Эта опция действует только при условии, что у вас в подчинении больше одной земли, и в колонии назначен советник. Курсором вы выбираете принадлежащую вам территорию, а потом просматриваете информацию о провинции и перераспределяете в ней работников.
2. Определить политику в регионе. 3 пункта действия.
3. Позволить советнику определять политику в регионе. 6 пунктов действия.
Вы всегда можете подкорректировать решения советника самостоятельно.
4. Передать полномочия. 3 пункта действия.

Order (приказ)

1. Атаковать провинцию. 4 пункта действия.
2. Переместить войска в собственную провинцию. 3 пункта действия.
3. Послать в собственную провинцию деньги или запасы провизии. 3 пункта действия.
4.Отдать приказ выдвинуть ультиматум или потребовать дань. 5 пунктов действия.

Person (персоналии)

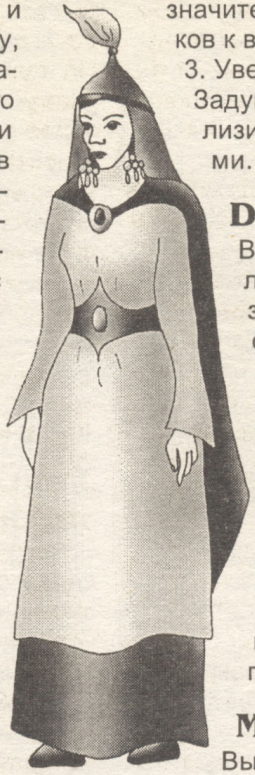
1. Назначить в принадлежащей вам провинции губернатора. 5 пунктов действия.
Вы выбираете политика из списка собственных приближенных. В зависимости от его показателей, решение оказывается популярным или не очень.
2. Назначить советника. 5 пунктов действия.
Вы можете больше не управлять своими землями. Достаточно только ответить на несколько вопросов советника. Впрочем, лучше вникайте во все самостоятельно. На вопрос: «Будете ли вы отдавать приказы?» отвечайте «yes».
3.Нанять или уволить генерала. 4 пункта действия.
4.Назначить принца генералом. 3 пункта действия.

Вы выбираете одного из своих сыновей и делаете его полководцем. Имейте в виду, игра заканчивается не тогда, когда погибает ваш правитель, а когда прерывается его династия. Так что берегите принцев, при неблагополучном стечении обстоятельств один из них заменит вас. Впрочем, у генералов королевской крови обычно очень неплохие показатели, поэтому их выгодно использовать в боевых действиях. Если у вас нет наследника, обратите внимание на шестую опцию этого меню.

5. Выдать дочь замуж. 3 пункта действия. Браки по расчету — довольно важная составляющая внешней и внутренней политики.

6. Провести время с семьей. 4 пункта действия.

Если у правителя нет наследника, ему необходимо потратить свое драгоценное время на общение с женой. Впрочем, при личной встрече она, скорее всего, напомнит вам о том, что вы владеете слишком малым количеством провинций.



War (война)

1. Атаковать провинцию. 5 пунктов действия.

Этот приказ отличается от подобного в разделе «Orders» тем, что вы сами ведете войска в наступление.

2. Переместить войска в собственную провинцию. 4 пункта действия.

3. Послать в собственную провинцию деньги или запасы провизии. 3 пункта действия.

Приказ полностью дублирует аналогичный в разделе «Orders».

4. Нанять солдат из жителей провинции. 3 пункта действия.

Вы ограничены теми войсками, которые существуют в данной земле, и деньгами, которые в состоянии заплатить.

5. Тренировать войска. 4 пункта действия.

Каждый раз показатели уже набранных войск увеличиваются на 1.

6. Расформировать имеющиеся в наличии отряды. 5 пунктов действия.

Вы выбираете, какие соединения распустить, а какие оставить в боеготовности.

Domest (внутренняя политика)

1. Перераспределить работников. 6 пунктов действия.

Первая пиктограмма обозначает земледелие, вторая скотоводство, третья производство материальных ценностей, четвертая строительство. Вы можете снимать работников с одних мест и переставлять на другие. Главное, в результате добиться правильного распределения производства. Эта возможность — определяющая для формирования экономики государства.

2. Устроить раздачи бедным. 6 пунктов действия.

Вы можете делиться со своим народом деньгами, пищей или материальными ценностями. Это значительно улучшает отношение тружеников к власти.

3. Увеличить налоги. 8 пунктов действия.

Задумайтесь, может, еще возможно стабилизировать экономику другими средствами.

Diplom (дипломатия)

Вы назначаете одного из своих генералов послом в любое государство. Обязательно учитывайте способность эмиссара к политике и его обаяние. Предложите соседям один из трех вариантов:

1. Ультиматум. 6 пунктов действия.
2. Требование заплатить дань. 5 пунктов действия.
3. Заключить союз. 5 пунктов действия.

В последнем случае вы определяете сроки договора и до его истечения не можете нападать на дружественное государство.

Market (рынок)

Вы можете продать товар, пополнить необходимые запасы и нанять войска. Цена и тип войск определяются национальностью торговца. К сожалению, торговцы не всегда останавливаются в ваших землях.

Info (информация)

Просмотр информации о собственном государстве, соседних странах, производстве и наместниках в зависимых землях, генералах, торговцах и типах войск. Обязательно начните игру с изучения внутренней политики, а любое вторжение с исследования окрестных земель.

Война

Как только фигурка всадника пересекает границу соседнего государства, вам предлагается разместить армии для ведения кампании, или предоставить это компьютеру. Если вы решаете управлять самостоятельно, нажмите «Yes» и наведите курсор в форме меча на один из флажков вашего цвета. На этом месте встанет один из атакующих отрядов. Когда войска займут позиции, в верхней части экрана появятся кнопки:

1. Order (Приказ)

Выбрав эту опцию, вы определяете, каким из отрядов будете командовать в данный момент, потом зажигается меню:

Move (Переместить войска) — курсором вы указываете направление движения

Chase (Преследовать противника) — отряд автоматически движется в сторону выбранного врага

Attack (Напасть) — вы выбираете отряд противника и ваша армия идет в наступление.

Ambush (Устроить засаду). Войско, которое сидит в засаде невидимо для противника. Если он вступает на клетку, рядом с которой окопался скрытый отряд, у вас возникает огромное пре-

имущество в бою. Особенно эффективна подобная тактика в обороне. Но будьте внимательны, враг тоже часто устаивает засады.
Supply (Снабжение) — пополнить запасы продовольствия в выбранном месте.
Flee (Отступить)

2. Reform (Укомплектовать армию). Вы можете переформировать два соединения, стоящие рядом.
Это очень важная опция. Всеми войсками, которыми не командует непосредственно правитель империи, управляет компьютер. Потери, естественно, увеличиваются в несколько раз. Старайтесь использовать для ведения активных боевых действий собственное подразделение, а остальные отряды вовремя подводите к главному и включайте в основную армию свежие силы.

3.Talk (Вступить в переговоры)
Offer — предложение одному из вражеских отрядов перейти на вашу сторону.
Submit — предложение вражескому правителю стать вашим вассалом.
Truse — предложение прекратить боевые действия и подписать мирный договор без всяких аннексий и контрибуций.

4. Info (Получить информацию о войсках, полководцах, поле боя и отданных приказах)
Война состоит из многих сражений и долгих перемещений. Если у вас иссякают припасы, армия начинает нести потери. Цифры, вспыхивающие над вашими войсками, это не призы, которые вы находите, а число уцелевших солдат. Нападая на лесистые земли, в которых столица противника находится в дальней части карты (именно так выглядит Киевская Русь в сценарии Чингиз Хан), или вторгаясь в горные массивы (например, Тибет), вы рискуете добраться до основных сил противника менее чем с половиной войска.
Самое сложное всегда — захват укрепленной столицы. Но на нем война не кончается. Необходимо, чтобы все отряды врага были уничтожены или капитулировали.
Разгромив враждебное государство, вы решаете, что делать с местной аристократией. Есть три варианта:
Execute — казнить.
Releas — отпустить.
Recrut — принять на службу.
Если вам попадается пленник с хорошими показателями, имеет смысл выбрать третье. Но имейте в виду. Даже собственные военачальники неблагонадежны, если они не связаны с вами кровным родством.
Решив участь пленников, назначьте правителя захваченной земли и его советника.

Бой

Сначала появляется палетка, предлагающая вам самостоятельно разместить войска на поле боя или предоставить это компьютеру.
Отряды можно ставить только на светлые квадраты в вашей части экрана.
На панели в левой верхней части экрана четыре кнопки. Это варианты действий соединения, которое сейчас ходит.

Move (Переместить отряд) — соединение может передвинуться на любой светлый участок поля.

Attack (Атаковать). Возможны три варианта нападения:
Near (Ближний бой)
Far (Атака на расстоянии, только для стреляющих отрядов)
Charge (Натиск) — отряд более сильно атакует и хуже защищается. У вас появляется значительный шанс привести врага в замешательство и таким образом на время вывести из строя. Но риск деморализовать собственный отряд почти настолько же велик.
Войско противника, которое вы атакуете, определяется курсором из четырех уголков. Обратите внимание на то, что разные отряды бьют с разной дистанции. Старайтесь бить противника, не попадая в его зону поражения.

Order (Отдать приказ). Здесь тоже три варианта:
Lead (Возглавить отряд) — присутствие опытного полководца значительно улучшит показатели выбранного соединения. Человечек, обозначающий отряд, вертится на месте, когда вы берете его под свое непосредственное командование. От ударов противника лидер может терять собственные пункты жизни, следите за состоянием здоровья правителя.

Revive (Привести соединение в чувство) — когда над головой солдата, обозначающего отряд, вертятся искры, он пропускает ходы. Смятение в основном происходит от удачных атак противника или внезапного нападения в стратегическом режиме. Например, из засады. Приведите своих бойцов в чувство, потратив ходы одного отряда, вы можете помочь другому. К сожалению, это полезное свойство срабатывает не всегда.

Deleg — автоматический режим боя. Вам остается только наблюдать за тем, как ваши войска гибнут или побеждают. Старайтесь не жать на эту кнопку: компьютер всегда играет хуже опытного игрока.
К сожалению, чаще всего исход столкновения между отдельными войсками определяется исключительно численным превосходством. Если вы отрядом из тридцати самураев применяете натиск по отношению к толпе из двухсот копейщиков, с большой вероятностью звездочки закрутятся вокруг голов ваших бойцов. Если, конечно, кто-нибудь выживет.
Используйте особенности местности, в которой протекает бой. Оборонительные укрепления столицы противника часто помогают вам больше, чем ему. Враг редко покидает крепость, у вас есть все шансы в несколько приемов расстрелять гарнизон на расстоянии.

Формируя отряды, старайтесь включать в них и лучников, и бойцов, имеющих преимущество в рукопашной. Разворачивайте фронт так, чтобы враг не мог добраться до ваших стрелков, а ваши солдаты не попадали под стрелы неприятеля. Боеприпасы имеют неприятную привычку заканчиваться. Не расстраивайтесь, время схватки ограничено. Немного потянув время, вы вступите в новый бой с полным комплектом стрел.

Войска

Легкая пехота
Мораль: 50
Скорость: 6
Уровень стрельбы: нет

Тяжелая пехота
Мораль: 60
Скорость: 6
Уровень стрельбы: нет

Копейщики
Мораль: 60
Скорость: 5
Уровень стрельбы: нет

Артиллерия
Мораль: 30
Скорость: 5
Уровень стрельбы: C

Легкие лучники
Мораль: 60
Скорость: 6
Уровень стрельбы: B

Тяжелые лучники
Мораль: 60
Скорость: 6
Уровень стрельбы: A

Арбалетчики
Мораль: 50
Скорость: 6
Уровень стрельбы: A

Боевые слоны
Мораль: 60
Скорость: 5
Уровень стрельбы: D

Катапульты
Мораль: 20
Скорость: 5
Уровень стрельбы: A

Кочевники
Мораль: 60
Скорость: 9
Уровень стрельбы: C

Конные копейщики
Мораль: 60
Скорость: 8
Уровень стрельбы: нет

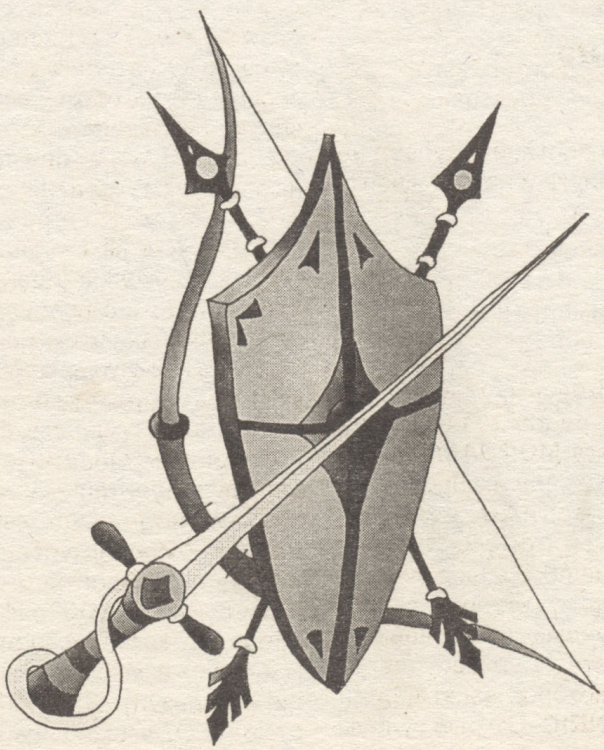
Монгольская конница
Мораль: 80
Скорость: 11
Уровень стрельбы: B

Конные лучники
Мораль: 70
Скорость: 10
Уровень стрельбы: A

Мамелюки
Мораль: 70
Скорость: 8
Уровень стрельбы: нет

Рыцари
Мораль: 70
Скорость: 7
Уровень стрельбы: нет

Самураи
Мораль: 80
Скорость: 8
Уровень стрельбы: C



IMMORTAL

БЕССМЕРТНЫЙ

Игра в жанре RPG, не похожая на другие ролевые игры. Это игра - загадка, основанная на головоломках. Вам предстоит пройти восемь уровней, преодолевая преграды и уничтожая гоблинов и троллей. Необходимо также подбирать все предметы, встречающиеся в этой игре. Каждый предмет используется только один раз, кроме амулета.

1 игрок	Ролевая игра	70% Рейтинг

Предыстория

Жил на свете один маг, вызвавшийся уничтожить злого и страшного огнедышащего дракона. Этот дракон выбрался из пещеры и беспощадно уничтожал близлежащие селения. На борьбу с драконом вызвалось множество рыцарей. Им удалось только запереть дракона в подземелье, а уничтожить его они так и не смогли. Но дракон все равно не давал покоя человечеству, и тут появляетесь вы, чтобы окончательно расправиться с чудовищем.

Управление

✥ – движение героя, выбор предмета;
A, B, C – огненный шар;
Start – меню (выбор предметов) ;

Во время сражения

Атака – **←+ A (C), → +A (C)** ;
Защита – **← + B, → + B.**
Чтобы взять предмет, надо поставить курсор на «yes» на появившейся табличке и нажать кнопку **A** или **C**.

Прохождение

Уровень 1

Вы находитесь в одной из мрачных комнат темного и сырого подземелья, рядом с подсвечником. Поговорив с духом мага **MORDAMIR'a**, вы узнаете кое-что интересное о себе и о прохождении с уровня на уровень. Теперь идите в следующую комнату, в которой вы встретитесь с первым врагом-гоблином. Расправившись с ним, вы тем самым спасете жизнь человеку, который отблагодарит вас и даст ключ от сундука, находящегося в этой же комнате. Подойдите к мертвецу, лежащему рядом с дверью, из которой вы вышли, и возьмите у него кольцо **DUNRIC**. Открыв сундук, вы получите **BOTTLE, BAIT, SPORES, MAP** и некоторое количество денег. Идите дальше – на пути вам будут встречаться гоблины. Проберитесь очень осторожно через комнату, где из стен вылетают стрелы. Вам всего лишь надо не нажимать кнопки на полу. Выйдя из комнаты смерти, вы оказываетесь в темном и сыром помещении, где бегают разъяренные невидимые гоблины, убегать от которых вам мешают натыканные повсюду ловушки (дыры в полу и т.д.). Но, несмотря на все преграды, вам нужно добраться живым до конца комнаты и взять **AMULET**. В следующей комнате уже нет ни гоблинов, ни ловушек, поэтому бояться нечего. Можно (или даже нужно) поспать на специально разложенной соломе... После крепкого сна у вас пополнится уровень жизни. Теперь, недолго думая, подойдите к лучу, льющемуся из стены, и используйте **AMULET**, а на первый вопрос ответьте «Yes» и на второй «No». (В случае неправильного ответа придется начинать сначала). Сразу рядом с лучом откроется проход на следующий этап.

Уровень 2

В комнате, где вы оказываетесь, лежит **GEM**... и слизняки, го-о-о-лодны-ы-ые и злые. Рядом груда костей, в которой, если порыться, можно найти нож. Идите налево и, когда встретитесь с **WHISP'ами**, уничтожьте их с помощью **CHARMS**. Здесь же неподалеку сидит торговец, который продаст вам **OIL** (мазь против слизняков). Теперь пробирайтесь через толпы гоблинов в дальнюю комнату, около которой стоят два мощных гоблина-охранника. От них можно просто убежать через круговую систему дверей. Тут же на полу найдете **DUST**. И вот она, эта зловещая дверь, за которой спрятался король гоблинов. Войдите в эту комнату, прокрадитесь к куче земли, используйте **SPORES** (семена) и сразу бегите отсюда. Отдышавшись и переборов свой страх,

входите обратно. Все мертвы. Теперь подойдите к королю и поговорите с ним. Он отдаст вам ключ. Тут же, рядом с королем, лежит камень: возьмите его, он пригодится. Идите в самую нижнюю правую комнату. По пути вы встретите карлика, сидящего в углу. Поговорите с ним. У него находится **GEM**, который он не хочет отдавать ни под каким предлогом. Тогда поищите в своих вещах **DUST** и используйте это. Поперхнувшись пылью, карлик выронит **GEM**, который вы подберете. Теперь можно продолжать ваш опасный путь. Дойдите до комнаты, в которую вы направлялись, и выложите там камень. Этот камень должен съесть слизняк, после чего получится **GEM**. Итак, три **GEM'a** собраны, можно идти к выходу (правый верхний угол карты). Тут расположены три треугольника: один **GEM** нужно положить в первый треугольник на правую сторону, второй **GEM** – во второй треугольник на левую сторону, третий **GEM** – в третий треугольник в середину. Если **GEM'ы** были растительного происхождения, то откроется проход на третий этаж.

Уровень 3

Перед вами люк: идите туда и спуститесь на самый нижний этаж. Убив тролля, вы получите кольцо **PROTEAN**. В комнате, расположенной выше, с его помощью можно самому превратиться в гоблина и, побратавшись с врагами, вскрыть сундук. Превратившись снова в человека, идите в комнату с ямой и спуститесь в нижний люк. Убив троллей, заберите у одного из них **KNIFE** (кинжал). В соседней комнате сидит король гоблинов. Идите дальше, и вы попадете в комнату с выдвигающимися из пола лезвиями. Пройдите в правый верхний угол, там безопасно. Здесь же, в этой комнате с лезвиями, подберите **GEM**. Выйдя из этого помещения, вы попадете в комнату с лестницей и дверью, охраняемой двумя троллями. Если, стоя у лестницы, вы кинете кинжал между троллями, то они начнут драться, а вы в это время проникнете в охраняемую дверь. Возьмите **TROL'S BOMBS** и с помощью нее уничтожьте еще одного тролля. А теперь головоломка третьего этапа, одна из самых сложных загадок игры. Вы находитесь в комнате с треугольником на полу, в середине треугольника – красное пламя. Когда пламя станет фиолетового цвета, войдите в фигуру. Использовав драгоценный камень **GEM**, вы перенесетесь с помощью новых технологий с использованием лазеров в другую комнату. Спуститесь по лестнице, и вы в начале четвертого этапа.

Уровень 4

В первой комнате возьмите ковер-самолет. В следующей комнате вам предстоит перелет через очень большую длинную комнату на ковре- самолете. Летите не очень быстро и не очень медленно; управление сложное, но еще надо опасаться извержений огня из пола и падающих камней с потолка. Будет много преград на вашем пути, будут появляться препятствия и неожиданно гаснуть свет, но через пару секунд он будет включаться. Особо опасайтесь черных дыр в полу: если вы пролетите над дырой, то вас может съесть червяк, подобно тем, что встречались вам раньше. Долетев до конца этой комнаты, вы попадете в следующую. Возьмите здесь кольцо и расправьтесь с троллем. Идите дальше. В третьей комнате вы возьмете **COFFEE** (кофе). Вскоре вам встретится девушка: она попросит у вас одно кольцо. Можете смело дать его ей, все равно она вернет вам это кольцо, но еще даст подсказку к решению головоломки данного этапа. Девушка поцелует вас в щеку и испарится, оставив вас одного в подземелье. Идите дальше. Вы придете в комнату, где будет уже знакомая фигура на полу – треугольник. Это и есть головоломка четвертого этапа, над которой вам придется подумать. Если вы знаете английский язык, то вы сможете прочесть то, что вам сказала девушка, с которой вы встретились на этом этапе. Если вы не знаете английского, то внимательно читайте это описание: вам следует разложить три ваших кольца, затем собрать их, затем опять разложить, как бы сдвинув каждое кольцо на одну позицию по часовой стрелке. Не забудьте также забрать кольцо **DUNRIC**, оно вам еще пригодится. После того, как соберете все три кольца, спускайтесь вниз, в открывшийся в полу люк.

Уровень 5

В комнате, в которой вы оказываетесь, лежит яйцо, его стоит подобрать, но ни в коем случае не ешьте его, а то так и останетесь на этом этапе. Идите дальше – гоблин вам ничего плохого не сделает, он сейчас со своим другом обсуждает план по вытравливанию **NORLAC'a** из фонтана Юности. **NORLAC** – это водяной монстр-крыса. В соседней комнате сидит старик-торговец, который продает за **60 Gold POTION**. С помощью **POTION'a** вы сможете пройти через отверстие в стене. Пользование этой водой довольно сильно подрывает здоровье, поэтому надо как можно быстрее добраться до сундука, охраняемого двумя троллями, и выпить жидкость из бутылки (**BOTTLE**). В следующей комнате при помощи огненных шаров сбейте птиц. У одной из них есть ключ, возьмите его. Откройте дверь ключом и войдите в комнату. Вот здесь-то и понадобится **SENSOR**, который вы получили в комнате с двумя троллями. **SENSOR** издает свист, определяющий вашу близость к червяку, обитающему в этой комнате. Чем выше нота, тем, соответственно, ближе это чудище. Лучше не попадаться ему, а то он вас ничего не останется. Чтобы идти к люку и двери, идите следующим образом: влево, вниз, вправо, вниз, влево, вниз, вправо, вверх, вниз. Другого пути нет. Если спуститься в люк, он, скорее всего, окажется пустым. Но

если вы идете туда на последней жизни и с неполной линией жизни, то там будут сидеть четыре человека. Здесь-то и пригодится **COFFEE**, в том случае, если он у вас есть. Одному из сидящих он очень нужен. Дайте ему **COFFEE**, а он взамен восполнит вам линию жизни и даст способность убивать троллей одним прикосновением. Больше в этой комнате делать нечего, так что выходите из нее. Войдя в дверь, вы попадете в комнату, где вам надо будет применить **BAIT**. Но прежде у вас в сумке вылупится птичка из яйца; ни в коем случае не пристрелите ее, так как без этой птички дальше не пройдете. Положите птичку на плиту, теперь отходите в сторону и ждите, пока на эту плиту не сядет огромная птица. Она своим весом придавит плиту, и откроется проход дальше. Спуститесь в люк.

Уровень 6

Спустившись в люк, вы окажетесь в весьма странном помещении. Все стены облеплены гигантской паутиной. Мелкие паучки ползают все время по полу. Преодолев все страхи, надо двигаться дальше. Обследовав комнату, сложно не заметить две большие дыры в стене, из которых постоянно вылезают клешни. Если немного подождать, то можно заметить, что клешни вылезают то из одной дыры, то из другой. Встаньте у нижней дыры. Как только клешни вылезут из верхней дыры, сразу заберитесь в нижнюю. Только не мешкайте ни секунды, а то попадете в лапы паука. Успешно пробравшись через узкий проход (дыру), вы оказываетесь в помещении попросторней, на полу которого лежат коконы с пауками и стоит огромный паук. Близко к нему не подходите, а то он накинет на вас паутину. До коконов не дотрагивайтесь, иначе погибнете от стаи мелких паучков. Аккуратно встав у одного из коконов, пробегите к другому. В этот момент король-паук пустит паутину и промахнется. Как только паутина пролетит мимо вас, бегите к пауку и убейте его, вызвав на бой (только не задерживайтесь, опять же попадете в паутину). Враг побежден, и дорога к выходу открылась. Спустившись по лестнице, вы попадете в комнату, где лежит сундук и бутылка с **ALCOHOL**. Пройдите мимо сундука, только не открывайте его, и возьмите **ALCOHOL**. Взяв его, подойдите к сундуку и используйте **ALCOHOL**, ответив на запросы «No», потом «Yes». Таким образом, вы прольете спиртной напиток на сундук и на пол вокруг сундука. Паучки опьянеют или умрут. Сундук теперь можно открывать и получить свои **80 GOLDS** и **LEVITATION** (заклинание). Спустившись по лестнице вниз, вы окажетесь в длинном коридоре, битком забитым коконами и мелкими паучками. Больше двух шагов тут не пройти. Использовав заклинание **LEVITATION**, вы сможете пролететь по коридору обязательно облетая все коконы. Они будут то внизу, то вверху. После полета по коридору, вы попадете в его противоположный конец, где есть лестница. Используйте **LEVITATION** и уже пешком дойдите до лестницы и заберитесь по ней. Шестой уровень пройден.

Уровень 7

Вы оказались в комнате, в которой на стене висит **DUNRIC**. Если вы использовали **COFFEE**, как описано выше, то тролль, охраняющий **DUNRIC'a**, вам не страшен, вы убьете его очень быстро. Не забудьте про **DUNRIC'a**. Отдайте ему его кольцо и получите от него очень мощные заклинания: **MAGNETIC HANDS** и **STATUE OF GOLD**. Идите дальше. Вам надо проплыть на бочке против течения к монстру – крысе и поманить его за собой. Вы должны заманить его в воронку. Вы оказываетесь посередине комнаты. К монстру-крысе вы приплывете, если будете двигаться таким образом: вправо, вправо, влево, вправо, вниз, плывите до крутого поворота и поверните направо, плывите до конца длинного тоннеля, поверните налево и снова налево. к этому страшному и ужасному монстру. Теперь следите за музыкой: когда она резко изменится, то плывите к воронке. У первого поворота сверните направо, далее плывите по правому тоннелю и на следующем повороте сверните налево; поверните, проплыв по змейке до последнего поворота, налево, и перед вами будет развилка. Плывите налево и дальше, и вскоре вы приплывете к расширенному участку тоннеля. Здесь и находится воронка, в которую вы можете смело прыгать. Вы находитесь в руках у гоблинов, но они уже дружелюбны по отношению к вам. Это и есть конец седьмого уровня.

Уровень 8

В этой комнате лежит сундук, возьмите из него деньги, **FIRE PROTECTION** и **BLINK SPELL** и идите к дракону. Для того, чтобы попасть к нему, необходимо всего лишь походить по центру тупиковой комнаты и провалиться под пол. Внизу вас ждет тот самый злой и кровожадный дракон, из-за которого вы перенесли столько страданий. Задействовав **BLINK SPELL**, вы спасетесь от первых шести атак. Приводится он в действие очень просто: предмет выбирается в меню и нажимаются кнопки **A** или **C**. Используйте **BLINK SPELL** точно перед драконьим выдохом: вы как бы исчезаете на мгновение, и тролль проносится мимо. Перед седьмым выдохом дракон делает два вдоха. Точно с окончанием второго входите в меню и задействуйте **FIRE PROTECTION**. Она действует дольше, чем **BLINK**, и, соответственно, помогает выдержать более длинную седьмую атаку. А вот теперь доставайте **AMULET** (так же, как на первом уровне – «Yes», «No») и встречайте **MORDOMIR'a**. Первое, что он сделает, это обзовет вас дураком и отберет **AMULET**. Задействуйте заклинание **STATUE OF GOLD**, оно позволит вам превратиться в золотую статую, что спасет вас от вражеских молний. Четвертая молния – ложная, она вернется к вашему противнику. Всего их будет семь. Во время боя **MORDOMIR** разговаривает с вами, среди его слов есть фраза: «... пока я держу в руке амулет, дракон меня не пугает...». Остается последнее заклинание: **MAGNETIC HANDS**. Можете использовать его сколько угодно – хуже не будет. **AMULET** меняет хозяина, а дракон сжирает вашего врага.

LANDSTALKER

ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Ролевая игра, квест. Средний уровень сложности. Имеется возможность записи игры на любой из четырех файлов; можно также копировать файлы.
Это захватывающая и увлекательнейшая игра с великолепной графикой. Музыка приятная и ненавязчивая, она прекрасно характеризует местность, в которой находится ваш герой. Желательно иметь поверхностные знания английского языка или словарь под рукой.

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг

Предыстория

Вы – Landstalker по имени **NIGEL** – «охотник» за ценностями. Последняя ваша «добыча» – статуя **JYPTA**, которую вы нашли в руинах города Jypta. В то время, когда вы продаете статую за 2000 **GOLD**, неожиданно появляется лесная нимфа – **FRIDAY**. Она предлагает вам отправиться на поиски легендарных сокровищ короля **NOLE**. Тут появляется некая блондинка **KAYLA** с двумя прихвостнями: **INK** и **WALLY**; и требует выдать ей **FRIDAY**. Нимфа уговаривает вас не выдавать ее, она обещает проводить вас к месту, где спрятаны сокровища. Вы соглашаетесь с ее предложением и убегаете от **KAYLA**. На большой птице вы переправляетесь на остров, где, по легенде, спрятаны сокровища. За птицу вы отдаете все имеющиеся у вас деньги. С этого места начинаются ваши приключения.

Управление

«**A**», «**C**» – удар, разговор, взять предмет; «**B**» – прыжок; «**Start**» – выход в меню, «**A**» в режиме меню – выбор предмета или экипировки, «**B**» – отмена выбора.

Строения

ЖИЛЫЕ ДОМА – здесь можно узнать о пути вашего следования, иногда получить полезный предмет.
ХРАМ – здесь имеются 4 книги:
1) **Awakening Book** – для лечения галлюцинаций
2) **Anti Curse** – описаны различные проклятья
3) **Detox Book** – описаны яды и противоядия
4) **Record Book** – книга для записи игры.

Для того, чтобы воспользоваться функцией книги, положите ее на столик перед **Priest`ом**.
ГОСТИНИЦА – за определенную плату можно переночевать, тем самым полностью восстановив энергию. Можно также посмотреть карту (бесплатно). Для этого карту или регистрационную книгу положите на стойку **Innkeeper`ом**.
МАГАЗИН – можно купить еду, медикаменты и другие полезные предметы.

Еда

EkeEke – восстанавливает часть жизненной энергии.
Detox Grass – снимает отправление.

Медицина

Dahl – восстанавливает 100% жизненной энергии.
Anti Paralize – восстанавливает способность двигаться.
Mind Repair – восстанавливает управление джойстиком.
Restoration – избавляет от проклятья, может заменить Anti Paralyze, Mind Repair и Detox Grass.

Предметы

Gold – золото, деньги.
Life Stock – повышает уровень жизненной энергии вашего героя на одну единицу.
Golden Statue – дает на время полную магию мечу.
Statue of Gaia – землетрясение.
Key – ключ.
Idol Stone – ключ к пещере Swamp Shrine.
Safety Pass – пропуск в **MERCATOR**
Bell – колокольчик; звенит там, где находится **Life Stock**.
Buyer Card – пропуск на склад медикаментов в порту **MERCATOR'a.**
Blue Ribbon – голубой бант, роли не играет.
Armlet – «ключ» к башне MIR's.
Garlic – чеснок, используется для общения с вашим двойником **MIRO**.
Moz Whistle – свисток, позволяет понимать разговор собак.

Sun Stone – солнечный камень, основа работы маяка в городе **RYUMA**.
Axe Magic – волшебный топор, срубает некоторые ели.
Lantern – фонарь.
Lithograph – карта в виде бога **Gola**, указывает города, в которых находятся пять камней (**Jevels**).
Red Jevel, Purple Jevel – камни, открывающие телепортатор, ведущий в подземный город.
Gola's Eye – открывает телепортатор, переправляющий в пещеру, в которой находится телепортатор, ведущий в подземный город.
Gola's Nail, Gola's Fang, Gola's Horn – три элемента **Gola**, телепортирующие к королю NOLE.

Экипировка

В ходе игры вы сможете найти различные виды экипировки. Всего их четыре: мечи, нагрудники, кольца с камнями и ботинки. Мечи:
1) **Sword** – простой меч;
2) **Magic Sword** – волшебный меч, полная магия которого обжигает врага;
3) **Thunder Sword** – меч-гром, полная магия бьет электрическим разрядом;
4) **Sword of Ice** – меч-лед, полная магия – это вьюн, который вылетает из меча и замораживает врага на короткое время;
5) **Sword of Gaia** – меч богини **GAIA**, его полная магия вызывает землетрясение.

Ботинки

1) **Boots** – простые;
2) **Healing Boots** – восстанавливающие жизненную энергию;
3) **Flame Boots** – защищают от раскаленной лавы;
4) **Iron Boots** – защищают от шипов на полу;
5) **Snow Spiked Boots** – позволяют ходить по снегу.

Нагрудники также имеют пять видов, каждый из которых защищают вас более или менее от ударов врагов.
Кольца с камнями: сначала у вас имеется всего лишь перчатка, но в ходе игры вы найдете четыре кольца: **Saturn Stone, Mars Stone, Moon Stone** и **Venus Stone.** Кольца увеличивают силу удара меча и ускоряют восстановление магии меча.

Общие советы

В пещерах, чтобы открыть некоторые двери, вам понадобятся ключи, либо, если дверь имеет вид решетки, надо нажать на кнопку, а, возможно, убить каких-нибудь монстров, в противном случае данная дверь является попросту выходом из помещения. Некоторых монстров можно использовать в качестве ступеньки для достижения следующей области пещеры. В случаях с затрудненными прыжками меняйте направление курсора джойстика во время прыжка. Головоломки в пещерах легко решаются, если вы внимательно проанализируете имеющиеся в комнате предметы и монстров (например, некоторые истуканы могут оказаться кнопками). Иногда лучше

оставить монстров в живых, чтобы они нажали на нужную кнопку. Также не забывайте своевременно пополнять запасы еды и медикаментов.

Прохождение

Итак, игра начинается с того, что вы «приземляетесь» на острове возле пещеры. **FRIDAY** – лесная нимфа следует за вами во время всей игры, но теперь она невидима и появляется в особо важных случаях, например, чтобы оживить вас или подсказать что-нибудь важное. Вы заходите в пещеру, находите немного денег (**GOLD**) и, в конце концов, неизбежно падаете в водопад и в результате падения разбиваетесь. Вас находит **FARA** – дочь старейшины (**MAYOR**) деревни **MASSAN** и сообщает об этом жителям деревни. Вы оказываетесь в доме старейшины деревни. **FRIDAY** оживляет вас, и вы отправляетесь в путь. Единственный путь для вас лежит в пещеру **WATERFALL SHRINE** (на развилках имеются указатели). В пещере (см.рис.1) разыщите старика **PROSPERO** и выслушайте легенду о сокровищах, которую он вам расскажет, хотя ничего конкретного вы не узнаете. После этого вернитесь в **MASSAN**. Навстречу вам выбежит старейшина и сообщит, что пока вас не было, деревню посетили жители деревни **GUMI** и похитили **FARA**. Следуйте в **GUMI**. Стража у ворот вас не пропустит, но **FRIDAY** укажет вам узкую тропинку между елок. Идите по тропинке и увидите связанную **FARA**. Вас заметят охранники, и все покинут деревню. Ступайте в дом старейшины деревни и возьмите **IDOL STONE**. Идите в пещеру **SWAMP SHRINE**. При помощи **IDOL STONE** откройте ворота – вход в пещеру (см.рис.2). Найдите жителей **GUMI**, совершающих в этой пещере обряд поклонения **ORC KING'y**. Победите **ORC KING'a** и освободите **FARA**, после чего возвращайтесь в **MASSAN**. Старейшина – отец девочки – даст вам в награду **RED JEVEL**. После этого враждующие деревни **MASSAN** и **GUMI** помирятся. Следуйте через **GUMI** по дороге в северо-западном направлении. Вы встретите двух жителей **GUMI**; поговорите с ними, и они освободят дорогу: уберут большой камень, преграждающий путь. Идите в город **RYUMA**, который стоит на побережье. По пути в город зайдите к

KADO-оружейнику. (На дороге из **GUMI** в **RYUMA** перед перекрестком **RYUMA-MERCATOR**, есть небольшое ответвление справа.) У него вы получите меч **Magic Sword**, обладающий магией огня. Также он сообщит вам, что существуют еще три волшебных меча: **Thunder Sword, Sword of Ice, Sword of Gaia.**

В городе **RYUMA** найдите мальчика, который прячется у дома мэра. Мальчишка подпрыгивает, таким образом вы сможете его увидеть. Поговорите с ним, после чего зайдите в дом мэра и поговорите с младшим из мужчин, сидящих за столом. Он сообщит вам, что в пещере в мысу скрываются бандиты, похитившие мэра. На юго-восточной стороне города есть причал, у которого стоит плот. Когда вы придете на причал, увидите **KAYLA**, плывущую на плоту. Она станет вам угрожать, но ее плот унесет течением. После этого пройдите на плот и отправляйтесь в пещеру. В пещере (см.рис.3) вы должны отыскать статую богини **GAIA**. Сдвиньте ее назад, тогда уйдет вода, заполняющая рвы в пещере. Отыщите **Boss'a**, охраняющего мэра и еще двух человек, и освободите пленников. В одном из сундуков, находящихся там же, где были пленники, вы обнаружите **Lithograph**. Появится **FRIDAY** и сообщит вам, что **LITHOGRAPH** – это карта, на которой обозначены населенные пункты, в которых находятся пять драгоценных камней, открывающих доступ к сокровищам. Но вновь появится **KAYLA** и заберет у вас **LITHOGRAPH** в обмен на жизнь **FRIDAY**. Когда она уйдет, **FRIDAY** скажет вам, что запомнила местоположение камней, обозначенное на **LITHOGRAPH**. Возвращайтесь в **RYUMA**, зайдите к мэру: он даст вам пропуск (**SAFETY PASS**) в город **MERCATOR**. Но прежде, чем идти в **MERCATOR**, зайдите в большое дерево **TIBOR**, стоящее у развилки **RYUMA-GUMI-MERCATOR**. «Кто-то завелся у меня внутри», – скажет дерево и попросит вас помочь. Избавьте дерево от вредителей (см.рис.4). За свое спасение дерево предоставит вам в будущем возможность пользоваться телепортаторами, которые появятся в деревьях-двойниках, растущих у разных населенных пунктов и связующих их попарно. Но чтобы воспользоваться одним из телепортаторов, надо сначала проделать пешком путь от одного дерева до другого и зайти в каждое. После спасения дерева идите в **MERCATOR**. Один из стражников у ворот города попросит у вас денег, ответьте ему отказом, так как у вас имеется пропуск в город (**SAFETY PASS**). Идите к воротам замка и поговорите со стражей, охраняющей вход в замок. Стража в замок вас не пропустит. Тогда разыщите девочку у восточной стены замка (около фонтана в виде женщины, льющей воду). Поговорив с девочкой, вы, как бы случайно, увидите генерала **ARTHUR'a** со стражником, находящихся по ту сторону рва. **ARTHUR** сообщит стражнику, что собирается идти к мадам **YARD**. Проследуйте за **ARTHUR'ом** к мадам **YARD** (ее заведение находится в южной части города). Зайдите внутрь заведения, поговорите со служанкой по имени **LINDA**, она вас отправит к предсказательнице **FORTUNE TELLER** (ее дом расположен неподалеку от заведения мадам **YARD**). **FORTUNE TELLER** изменит вам внешность, вы станете выглядеть старше. После этого вернитесь к мадам **YARD**, поговорите с ней, и одна из служанок проводит вас наверх в комнату. Тут появится **FRIDAY** и вернет вам прежний облик. Выйдя из комнаты, вы встретите генерала **ARTHUR'a. ARTHUR** будет очень раздражен вашей встречей, и решит покончить с вами, но служащая заведения остановит его. Тогда **ARTHUR** возьмет с вас слово не говорить никому о вашей встрече, а в обмен на ваше молчание даст разрешение пройти в замок. Ступайте в замок. В замке вас встретят и проводят в приемный зал, где вас представят **DUKE**. От него вы узнаете, что в башне **MIR's** живет evil magician – дьявольский волшебник. Вход в башню преграждает магический барьер. И для того, чтобы пройти через него, нужен Armlet.

Затем **DUKE** пригласит вас на банкет. При выходе из зала вас встретит служанка и проводит в отведенную вам комнату. В нижней части замка встретьтесь с **ARTUR'ом**, он напомнит о вашем обещании. Затем зайдите на кухню и поговорите со служанкой, стоящей в дверях. Она предложит вам пройти в банкетный зал. Следуйте в банкетный зал, где **DUKE** устраивает обед в честь героев. После того, как пообедаете и послушаете музыку знаменитого композитора **LUDWIG'a**, ступайте в свою комнату. **FRIDAY** предложит вам поспать и восстановить энергию. После сна выходите в город, где сможете найти пустой магазин: там болен продавец. Если захотите, можете помочь ему. Поговорите с больным, и он даст вам **Byger Card** – это пропуск на склад медикаментов (склад находится в порту; там же вы можете пополнить запас **EkeEke**- здесь они дешевле, чем везде). На складе наберите медикаментов и отдайте их кладовщику. После этого в магазине, где был болен продавец, вы сможете их купить. В доме рядом с магазином находится **GREENPREA's**. Там можно поиграть за деньги (если кидать шар на дощечку с выигрышем в 100 Gold, то сможете разорите хозяина этого заведения). Если вы зайдете в двухэтажный дом, там вы встретитесь с женщиной, которая предложит вам расставить кувшины наверху по полкам. За это она даст вам немного денег (на ее вопрос отвечайте «yes»). Кувшины необходимо ставить на полки очень аккуратно, чтобы, во-первых, они ровно стояли, а, во-вторых, чтобы не разбить ни одного. Когда вы расставите кувшины в первый раз, хозяйка поднимется наверх и предложит вам еще раз проделать это. Выйдите из комнаты и снова зай-

дите. Кувшины опять окажутся на полу. Если вам удастся снова правильно расставить их, внизу вы найдете сундук с **Life Stock**.Также можете сходить в небольшой лабиринт (западнее **MERCATOR'a**), где есть ход в пещеру под землей – жилище лесных нимф. В пещере вы всегда можете взять **EkeEke** бесплатно. После этого можно идти добывать **Armlet**.

В городе **MERCATOR** ступайте в дом, что слева от храма. Там есть лестница, ведущая в склеп. Спуститесь по ней и зайдите в первую дверь (без номера). Появится мумия – некий страж из преисподней, и сообщит вам следующее: для того, чтобы переправиться на плоту на другой берег реки, надо отгадать восемь загадок в восьми комнатах. Если решение будет верным, то погаснут две большие лампады (также слышится звук, характерный нажатию кнопки).

Решения

Комн. №1: убить пузыри в порядке – белый, красный, желтый.

Комн. №2: не отходить от некролога (таблички, где содержится информация о похороненном здесь) и не убивать пузыри.

Комн. №3: вдоль правой стены есть невидимая лестница – подняться по ней наверх.

Комн. №4: камнем убить монстра в то время, когда он находится на верхней площадке.

Комн. №5: поставить к левому кресту кнопку и включить ее.

Комн. №6: не трогать сундуки.

Комн. №7: уничтожить скелеты, когда они все на верхней площадке.

Комн. №8: поставить ящик к табличке с именем, запрыгнуть наверх и пройти сквозь стену.

Для того, чтобы появился предмет или существо, необходимые вам для решения загадки, подойдите к некрологу (прямоугольной табличке) и прочитайте его. Если вы решите все загадки, ступайте на плоти мумия переправит вас на другой берег. Зайдите в первую комнату, там вы увидите **DEXTER**'а – воина в доспехах, присутствовавшего на банкете у **DUKE**. **DEXTER** погибнет. Ваша задача – открыть дверь в следующую комнату при помощи огненного шара, погубившего **DEXTER**'а. В той комнате вы должны будете победить дьявола в обличье мумии. Когда вы это сделаете – получите **Armlet**. Дьявола нужно бить мечом на расстоянии. Добыв Armlet, идите в башню **MIR**'а, (см.рис.5). Ваша задача – отыскать хозяина башни волшебника MIR'а. Для начала разыщите вашего двойника – **MIRO**. Для общения с ним воспользуйтесь Garlic (чесноком), который находится в одном из сундуков в башне. В башне вы можете также разыскать привидение – **PRIEST**, у него можно записать игру и бесплатно приобрести **EkeEke** и **Detox Grass**.

Следуйте за **MIRO** – он пойдет в потайной ход, поэтому постарайтесь не отстать от него. **MIRO** поведет вас к волшебнику. После того, как **FRIDAY** нагрубит волшебнику **MIR**'у, тот рассердится и станет вести себя агрессивно. Вы должны победить его, тогда он отдаст вам второй из пяти камней – **Purple Jevel**. Из разговора с **MIR**'ом выяснится, что **DUKE**, брат **MIR**'а, – коварный обманщик, который также хочет завладеть сокровищами.

Получив камень, вернитесь в замок в **MERCATOR**. Вас проводят к **DUKE**, а тот, в свою очередь, приготовил сюрприз: вам представят мисс **KAYLA**, которая захочет отобрать у вас камни. Но **DUKE** сбросит ее в подземелье, затем отберет у вас камни и отправит следом за **KAYLA**. Вы должны будете выбраться из подземелья, по пути освободив из заточения **Moralisa** и фрейлину принцессы **LARA**. Когда вы выберетесь из подземелья дворца, увидите крылатого ящера **ZAK**'а (также участвовавшего в банкете), похищающего принцессу **LARA**. **ZAK** улетит с принцессой, а вы идите во дворец и спасите генерала **ARTHUR**'а. После этого ударьте по статуе, стоящей в углу в верхней комнате. Появится лестница, поднимитесь по ней наверх и возьмите ключ от двери, из которой вышел **ARTUR**, когда вы увидели его в первый раз. За дверью есть кнопка, при нажатии которой, на месте фонтана (у которого вы встретились с девочкой) появится вход в лес **GREENMAZE**.

Пока вы блуждали в подземельях замка, **DUKE** и подмастерье **GORO** украли **Sun Stone** из маяка в **RYUMA**. Маяк не работает и, чтобы починить его, вы должны принести туда **Sun Stone**, который время от времени появляется в лесу **GREENMAZE**. Идите в лес и прежде всего найдите дохлую собаку по кличке **EINSHTEIN** (она в юго-западном секторе леса). **FRIDAY** оживит собаку, и она отведет вас к своему хозяину – **CUTTER**. Он даст вам свисток **Moz Whistle**, который позволит вам понимать язык собак и других животных. После этого идите в северо-восточный сектор леса и найдите **Sun Stone**. Доступ к нему преграждают три ели. При помощи свистка вызовите **CUTTER**'а, и тот освободит вам проход. Возьмите **Sun Stone** и отнесите его в маяк в городе **RYUMA**.

Теперь, когда вы понимаете собак, можете, если хотите, спасти детей **BELL** (собачка в деревне **MASSAN**) и **MARTIN**`а (собачка в доме ведьмы) от заклятья ведьмы **HELGA**. Для этого вы сначала должны поговорить с собакой **BELL** в **MASSAN**'е. Ведьма живет в лесу восточнее **MERCATORa**. Идите к ней и когда зайдете в ее дом, она превратит вас в собаку, а сама убежит в подвал. Ступайте следом и найдите ее. Когда подойдете к ней, ведьма захочет вас убить, но погибнет сама. Вы и дети вновь примете свой

прежний облик. На большом столе в доме можно взять кольцо **Saturn**.

Теперь идите в порт в **MERCATOR**'е. Садитесь на корабль, который доставит вас в город **Verla**. В городе вы найдете лишь продавца в магазине, так как до вас здесь побывал **DUKE MERCATOR** и всех жителей **VERLA** заточил в рудники **VERLA MINE** (см.рис.6). Идите в **MINE** и освободите всех горожан, после чего вернитесь в город. Найдите в одном доме трех мужчин, они сообщат вам, что когда они были в **MINE**, то откопали меч, который хотят сейчас вам подарить. Этот меч называется Гром, то есть **Thunder Sword**, взять его вы сможете в колодце в городе.

Далее ступайте в деревеньку мирных гномов под названием **DESTEL**. Дорога туда лежит через тоннель, который открылся в **VERLA MINE** (недалеко от входа в пещеру). Дойдя до **DESTEL**, ступайте дальше на север. Вы выйдете к озеру (**LAKE**) и увидите **DUKE**, плывущего на плоту. Следуйте в ту же сторону и поднимитесь на возвышенность, – вы увидите, как **DUKE** высаживается у замка на озере. Теперь идите в противоположную сторону. Зайдите в домик у озера, старик в домике скажет, что пройти к замку можно через тоннель под **DESTEL**. Вернитесь в **DESTEL**: теперь этот тоннель будет открыт (см.рис.7). Опуститесь туда и разыщите быка, вроде минотавра. Когда победите этого монстра – откроется проход к замку, где укрылся **DUKE**. А заодно вы получите очень полезную вещь – ботинки **Healing Boots**, восстанавливающие энергию в то время, как вы передвигаетесь в них.

Итак, выходите из тоннеля и ступайте по дороге. Вы придете в небольшую пещеру, где стоит статуя богини. Используйте здесь **Statue of Gaia**. Начнется извержение вулкана, а когда оно прекратится, по застывшей лаве вы сможете подойти к замку, где укрылся **DUKE** (см.рис.8). В замке вы найдете еще один волшебны меч – **Sword of Ice**. Когда магия меча полная, то из него вылетает небольшой вьюн, замораживающий на мгновение врага, в которого он попадет. Далее разыщите **DUKE** и сразитесь с ним. Когда вы победите, **DUKE** скажет, что вы можете взять сокровища. Но вас ожидает новое предательство: как только вы подойдете к среднему сундуку, на вас откуда-то сверху рухнет крылатый **ZAK** и задавит вашего героя. Но волшебник **MIR** спасет вас и телепортирует в свою башню. **MIR** даст вам волшебный топор **Axe Magic**, уничтожающий волшебные деревья – ели, одна из которых растет у башни **MIR**'s. Теперь вы можете пойти в **Massan** в пещеру, вход в которую преграждают две ели. В пещере можно взять ботинки **Flame**, позволяющие ходить по раскаленной лаве. Но, в принципе, они вам не пригодятся.

Когда вас спас **MIR**, он сказал, чтобы вы следовали за **DUKE** на север в горы. Попасть туда можно тем же путем, что и в **Greenmaze**, – через ход в фонтане. Найдите указатель и следуйте в сторону **AREA MOUNTAINS**. Вы увидите тропинку, загороженную деревьями. Уберите деревья и идите по тропинке, пока не поднимитесь в горы. Далее вы увидите **ZAK**'а, он извинится за предательство и скажет, что это была его работа. Следуйте за ним. **ZAK** нападет на вас, и, когда вы победите его, он даст вам **Gola's Eye**. Найдите неподалеку статую богини и рядом с ней используйте **Gola's Eye**. Статуя сдвинется назад, открыв телепортатор, который переместит вас в пещеру, откуда начались ваши приключения. Только теперь упасть в водопад у вас не получится. В пещере найдите **DUKE MERCATOR**`а с принцессой **LARA**. У него теперь все пять камней, которые, по легенде, откроют путь к сокровищам. При помощи данных камней и принцессы, которую **DUKE** угрозами заставит произнести заклинание, известное только ей, откроется телепортатор, который переместит **DUKE** в подземный город, где живут гномы, построившие подземный лабиринт и дворец для короля **Nole**. Таким образом, принцесса обрела свободу и вместе со спасенными вами фрейлиной и **MORALIS**'ом она удаляется в свое королевство на материк. А вы вновь следуйте за **DUKE**.

Итак, вы телепортировались в подземный город. Из города ступайте в пещеру – подземный лабиринт (см.рис.9). Сперва найдите в одном из сундуков **Lantern** (фонарь). С ним вы сможете спокойно заходить в комнаты, где нет света. Затем вы найдете последний из магических мечей – **Sword of Gaia**. Когда магия меча полная, взмах им вызывает землетрясение. После этого вы найдете ботинки **Iron Boots**, в них вы сможете ходить по шипам на полу, не рискуя потратить жизненную энергию. Далее, в одной из комнат, запертых на ключ, найдите первого из трех мон-

стров, охраняющих подземный лабиринт, или, точнее, доступ ко дворцу короля **NOLE**. Первый монстр – создание из лавы (пожалуй, только здесь могут пригодиться ботинки **Flame Guard**). Этот монстр охраняет один из элементов бога **Gola**, необходимый вам для того, чтобы попасть к королю Nole: **Gola's Nail**. Победив первого стража, вы также получите ботинки **Snow Spiked Boots**, необходимые для передвижения по снегу. Чтобы взять эти ботинки, найдите экран, в котором находятся Когти Гола. Прыгните туда. Вы будете падать и падать, попав в бесконечный цикл. Маневрируйте так, чтобы попасть к одному из когтей, на котором стоят ботинки.

Когда вы уничтожите первого стража, появится телепортатор, который может перенести вас в пещеру наверх. Выйдя из помещения, в котором вы окажетесь (в дальнейшем, когда вы победите еще двоих стражников, в этом помещении появится два телепортатора), вы обнаружите другой телепортатор, который переместит вас в **MERCATOR**. В этом городе теперь правит **ARTHUR**. Он решил обогатить город мирным путем и поэтому открыл казино, которое находится в колодце, что слева от подъемного моста, связующего замок с городом. Если вы желаете поиграть в казино, зайдите в замок к **ARTHURу**. **ARTHUR** даст вам билет в казино – **Casino Ticket**.

Вернитесь в подземный лабиринт. Для того, чтобы попасть ко второму стражу, найдите отца-гнома (он стоит у водопада). Гном скажет: «Если хотите спуститься вниз по реке, вам потребуется плот. Поэтому ступайте к моему сыну и возьмите бревен для плота». Найдите сына – он стоит на страже у лестницы. Поднимитесь по лестнице, срубите ель, растущую наверху, и у вас появятся в наличии два бревна. Вернитесь к реке и используйте бревна, по мере необходимости (1 бревно – 1 плот). Всего вам понадобится два плота. Итак, по реке вы попадете ко второму стражу – **SPINNER**`у. Победив его, вы получите **Gola's Fang** – второй элемент бога **GOLA**. Затем, при помощи появившегося телепортатора, вернитесь обратно. За оставшейся запертой на ключ дверью вы встретите третьего стража – вашего двойника **MIRO**. Победив его, вы получите третий элемент – **Gola's Horn**. Теперь, поднявшись по лестнице, вы попадете во дворец короля **NOLE** (см.рис.10). Поднимитесь на самый верхний уровень дворца и нажмите на кнопку. На разных уровнях появятся дощечки – лифты. Вам нужно будет попасть на лифт, который находится в нижнем уровне дворца. Лифт доставит вас в следующую область дворца. По пути к королю вам попадутся еще два стража: минотавр и **SPINNER**. Победите их и идите дальше. В конце концов, вы доберетесь до двери, которую откроют три элемента **Gola**: **Nail**, **Fang** и **Horn**. Вы переместитесь непосредственно к королю **NOLE**. Он будет в ярости: ведь он спокойно спал много лет, а вы явились во дворец и потревожили его сон. Итак, вы должны будете убить короля, иначе он убьет вас. Победив **NOLE**, вы телепортируетесь к огромному дракону, охраняющему сокровища (для этого вы должны быть экипированы во все последнее снаряжение – **Sword of Gaia, Hyper Breast, Snow Spiked Boots** и **Venus Stone**). Здесь, откуда ни возьмись, появится **DUKE MERCATOR**. Он поблагодарит ва за хорошую работу и предложит награду – 20 **Gold**. Но тут проснется дракон и спалит дотла мерзавца **DUKE**. Ваша задача – убить дракона. Но когда вы совершите этот подвиг, выясняется, что никаких сокровищ никогда и не существовало, а все это просто легенда. Вот на этом игра заканчивается.

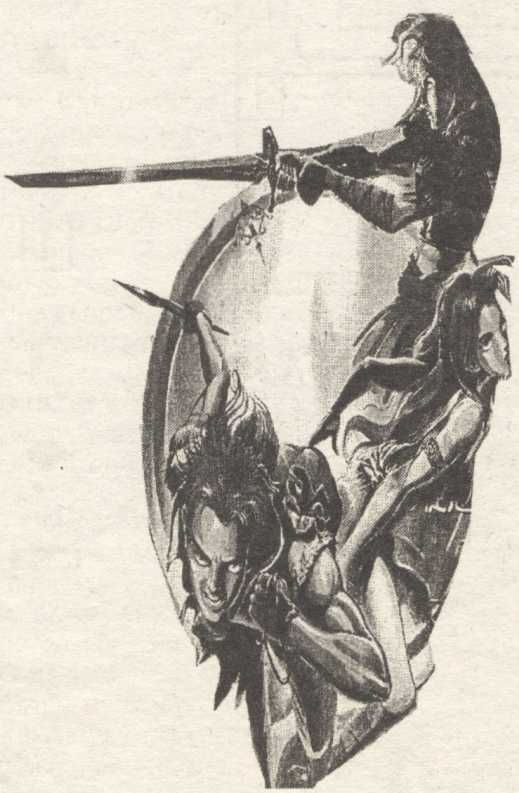


Схема 1

Пещера I (Water - Shrine) Fall

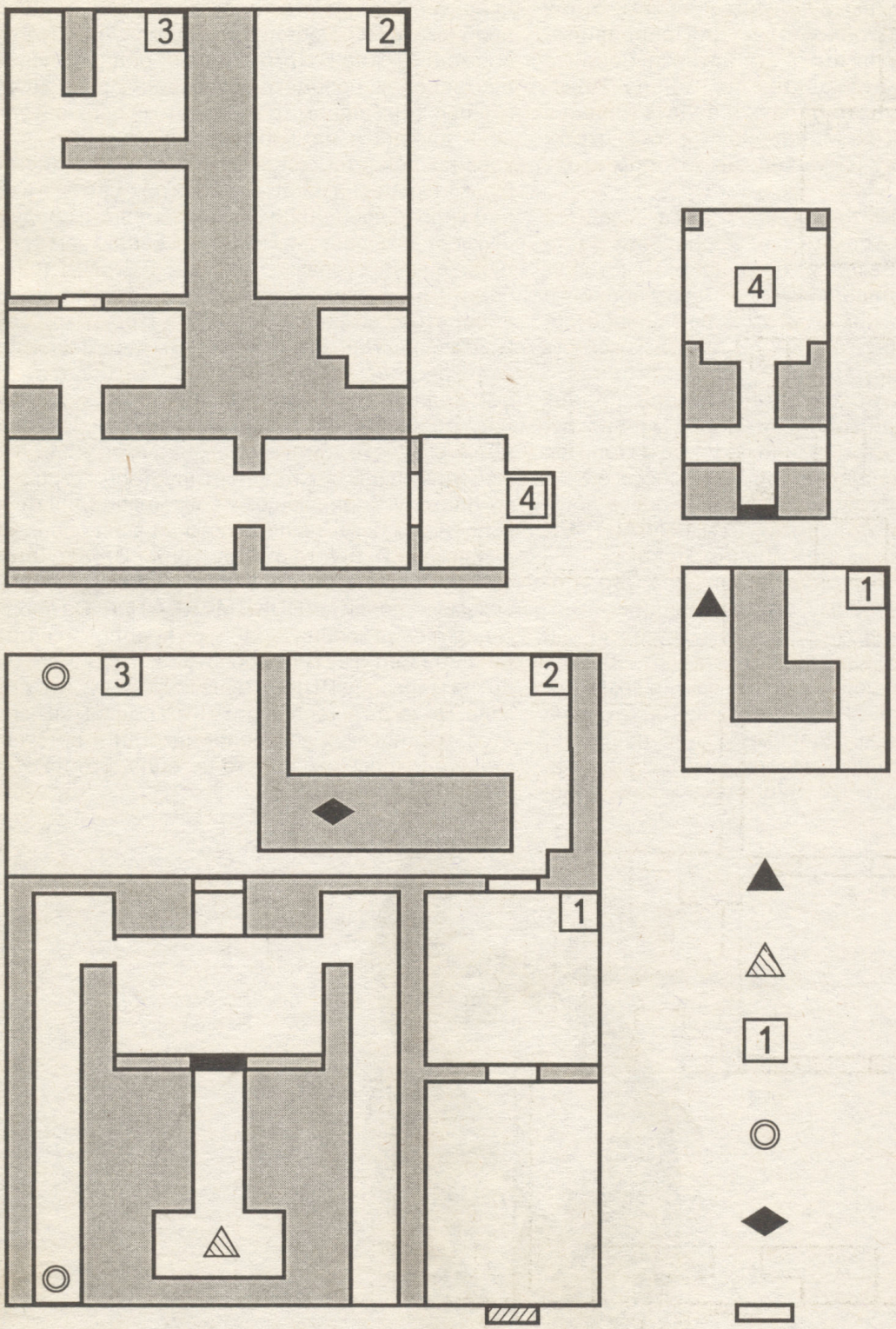


Схема 2 Пещера II (Swamp - Shrine) + продолжение

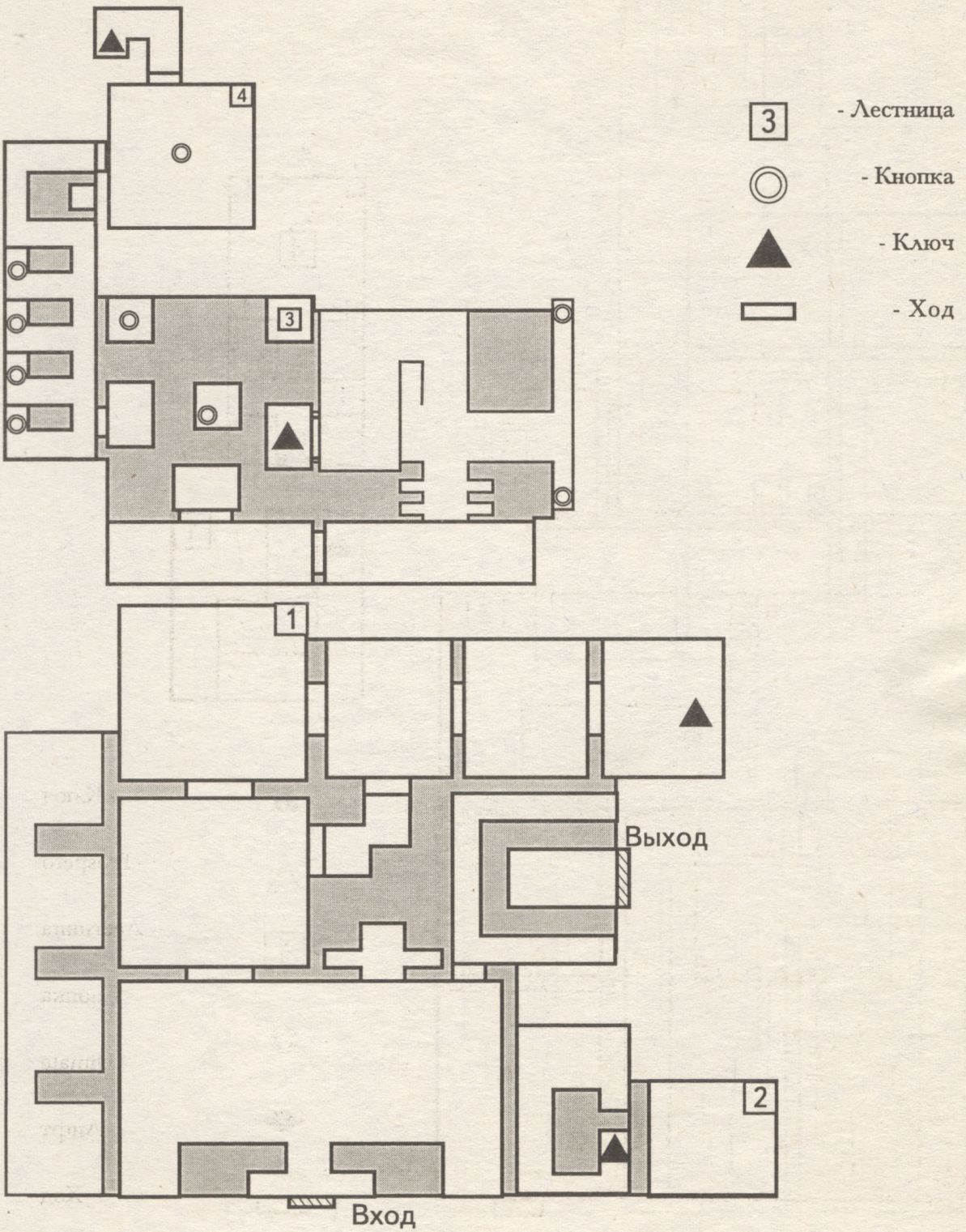
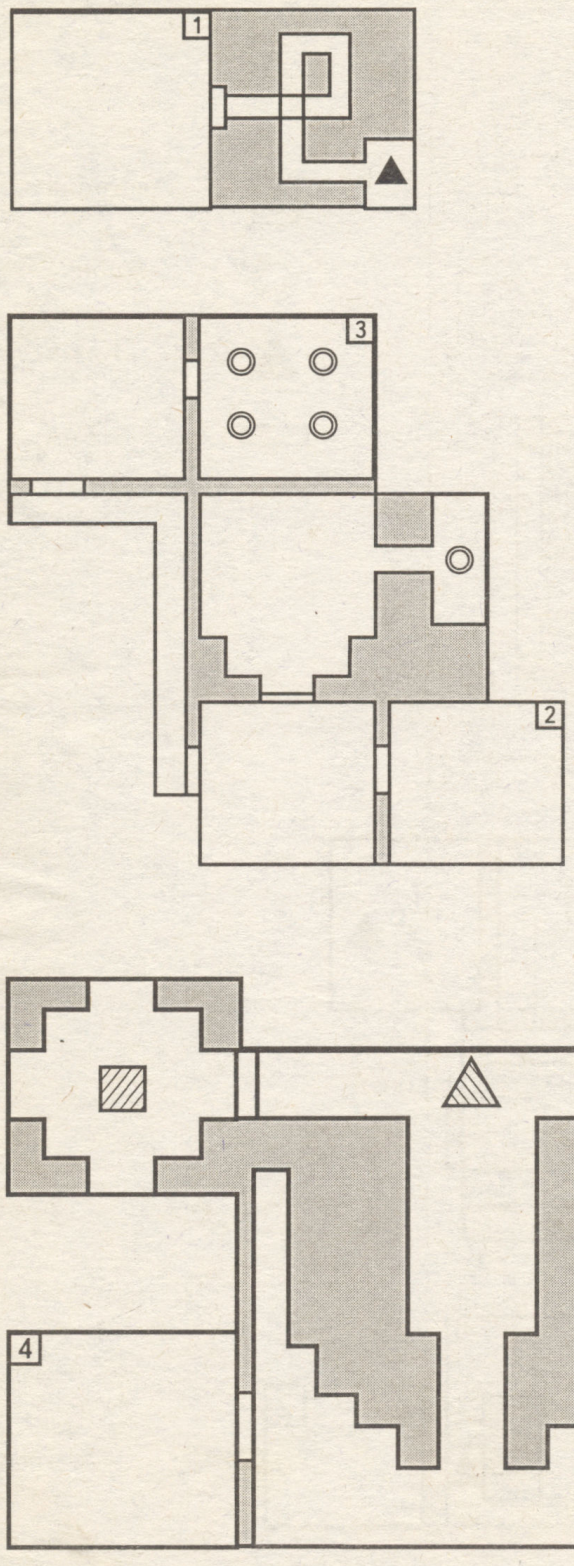


Схема 3

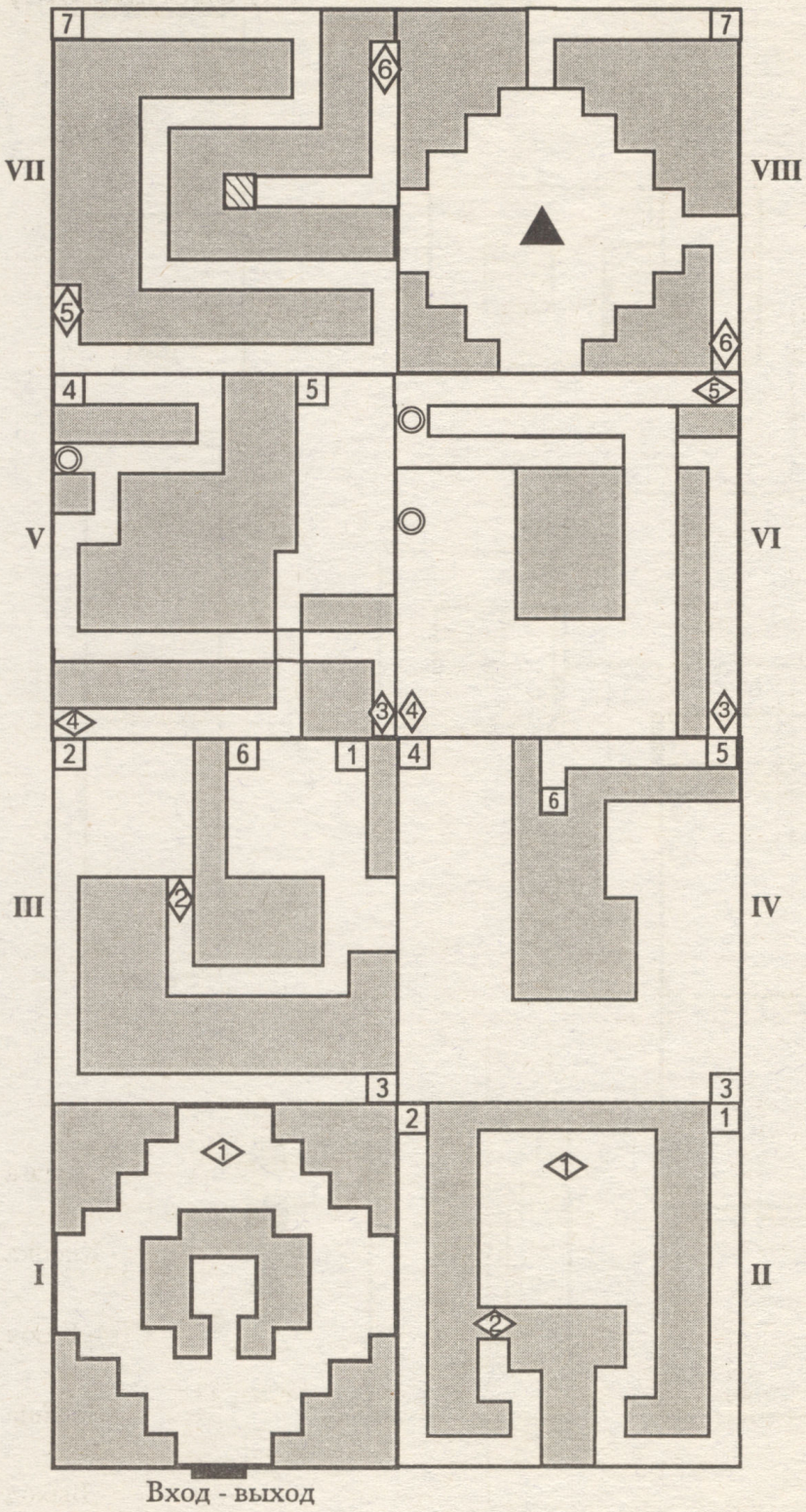
Пещера (Swamp - Shrine) (продолжение)



- Fara
- Кнопка
- Ключ
- Лестница
- Выход

Схема 4

Дерево Tibor



- Босс
- 1 - Лестница
- Выход
- Кнопка
- Лифт

Схема 5 Пещера в скале на мысе близ города Руита

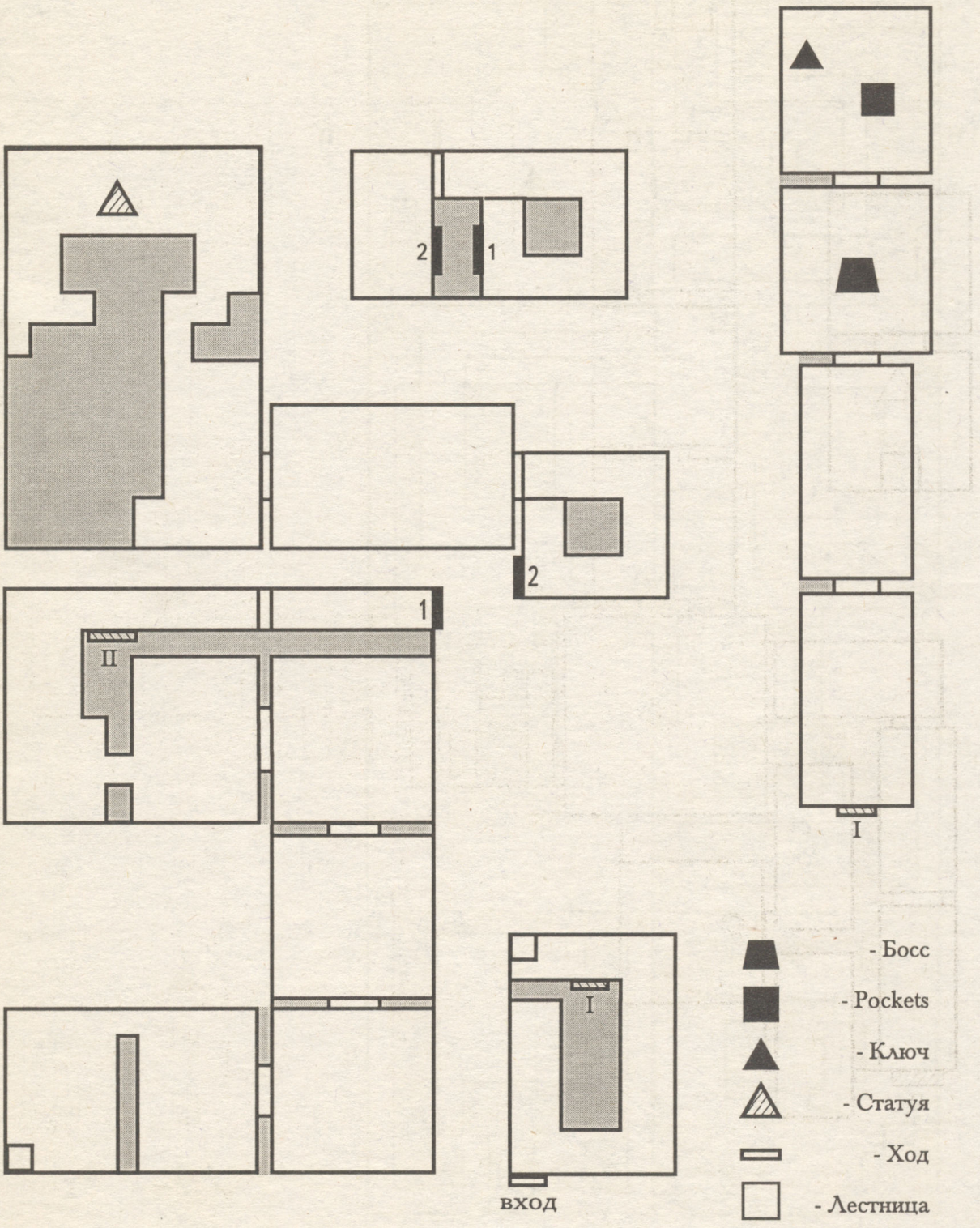


Схема 6

Пещера в скале на Мысе

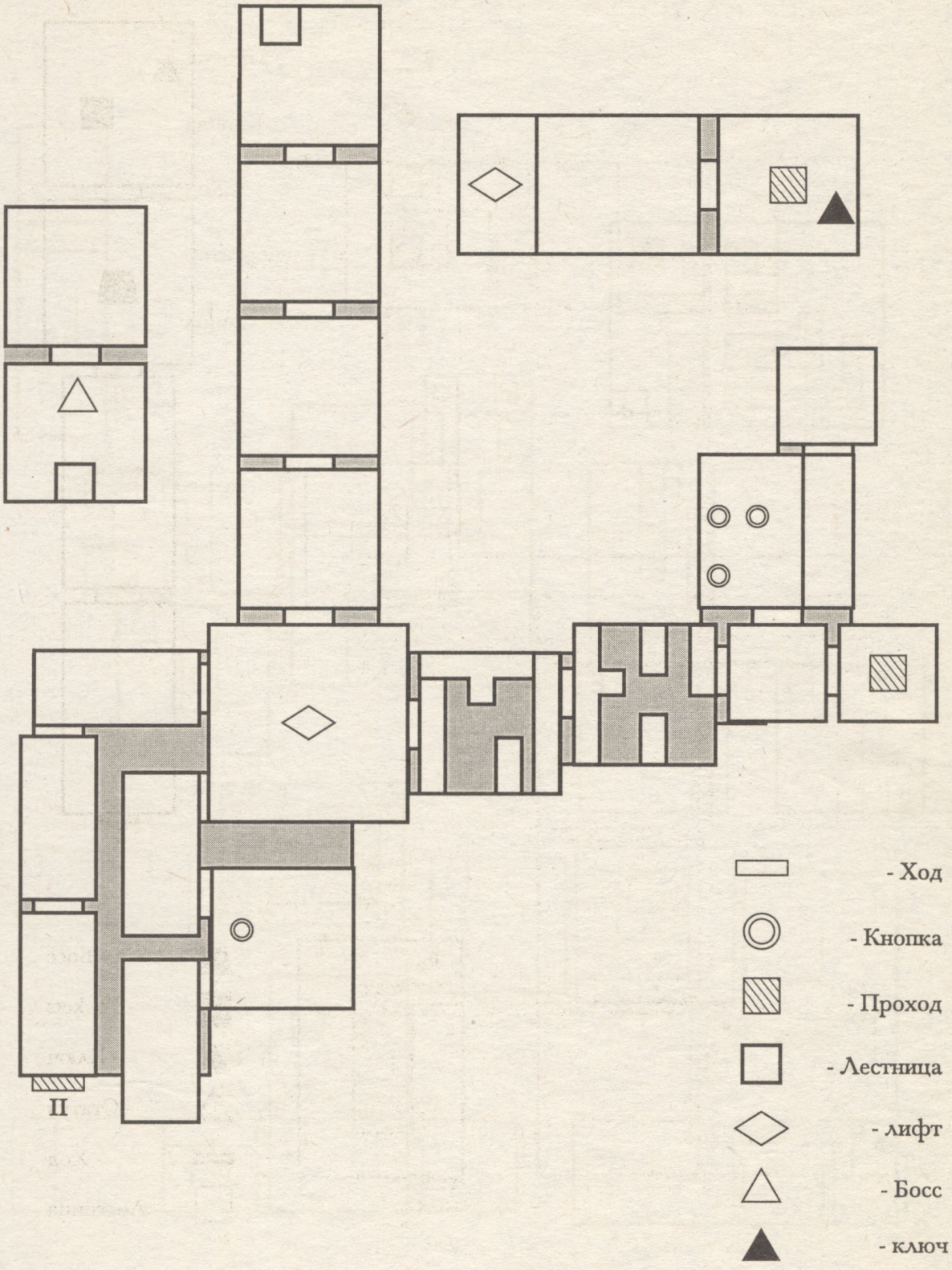


Схема 7

Город Mir's

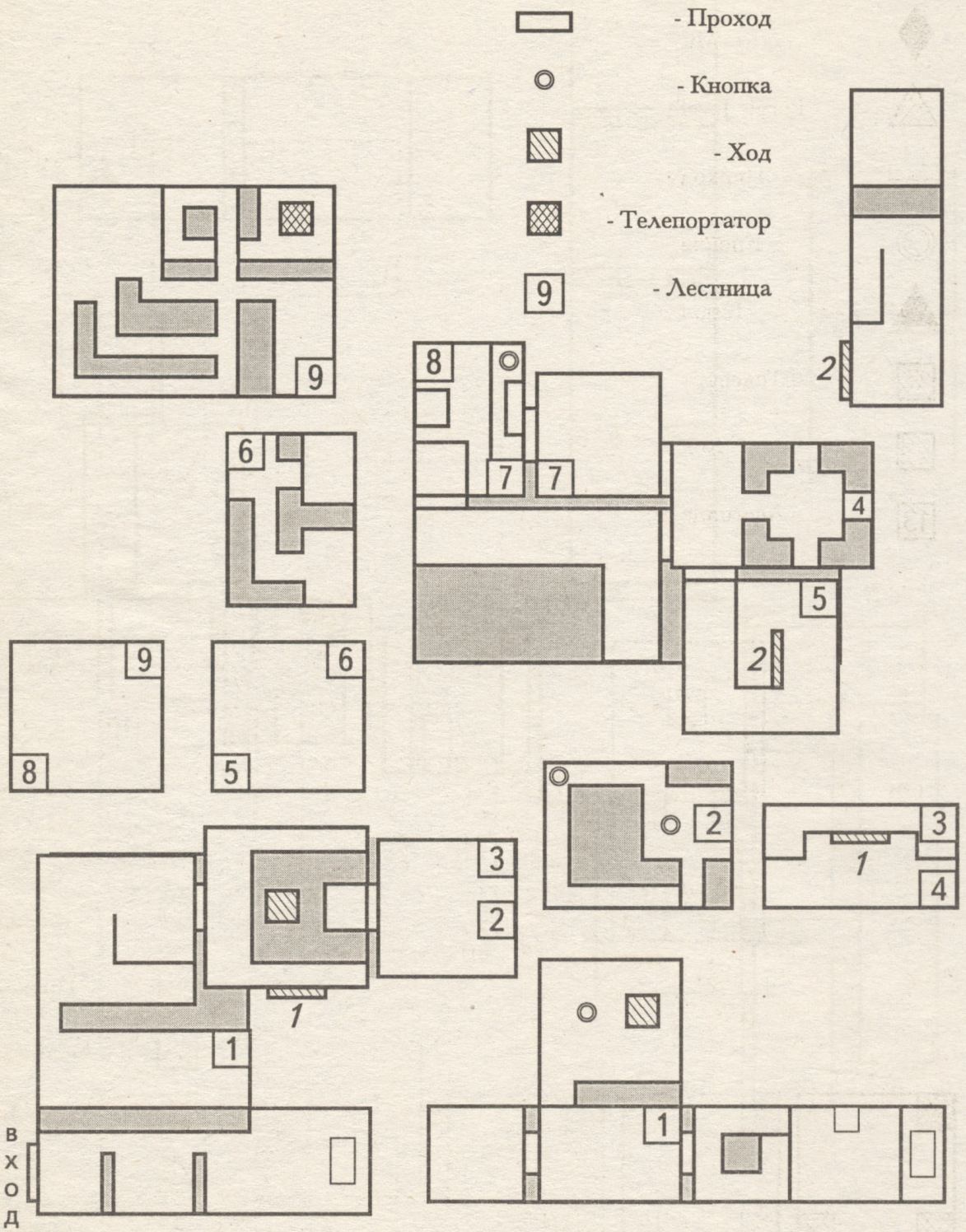


Схема 8

Mir's. Башня

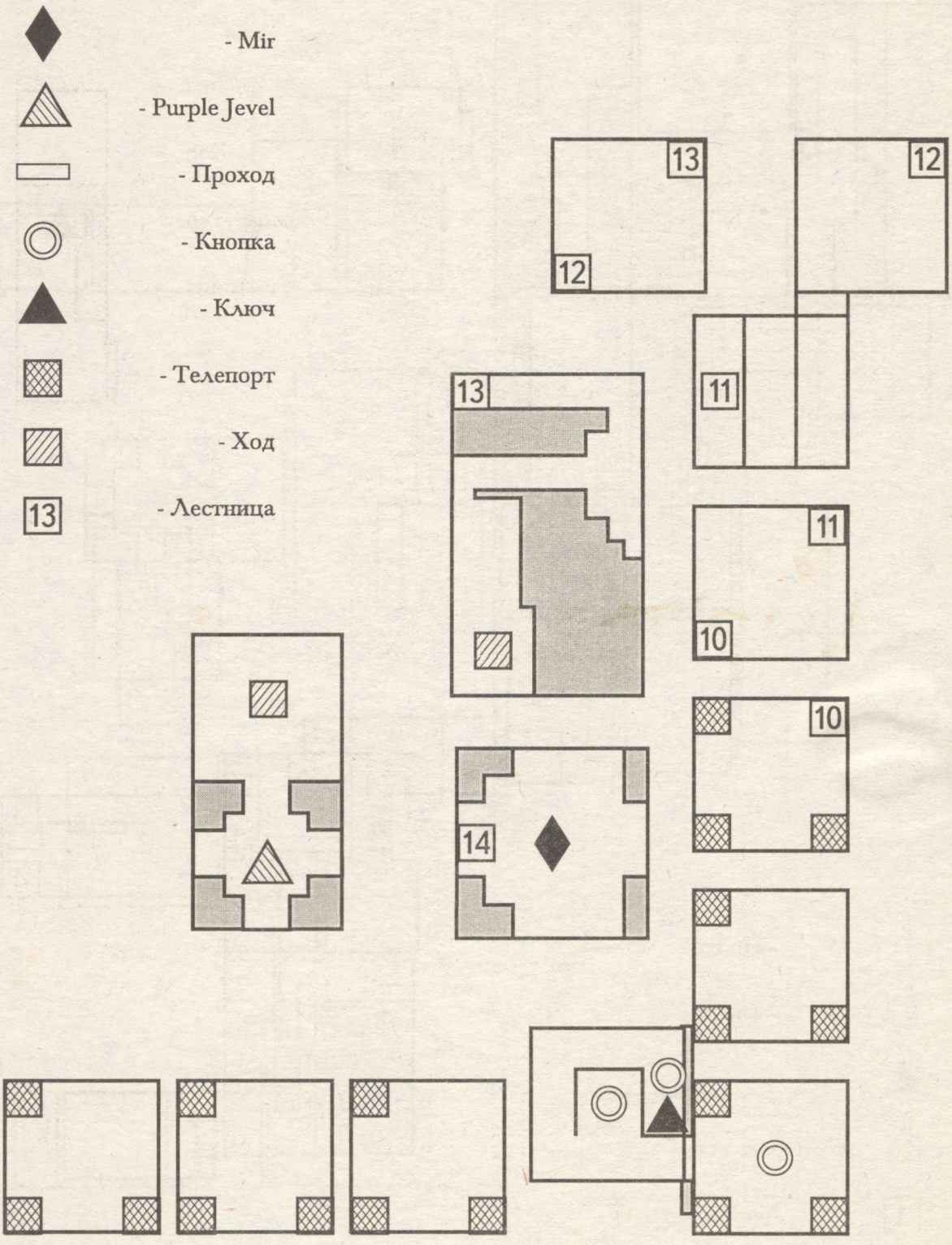


Схема 9

Verla Mire(тоннель в г Destel)

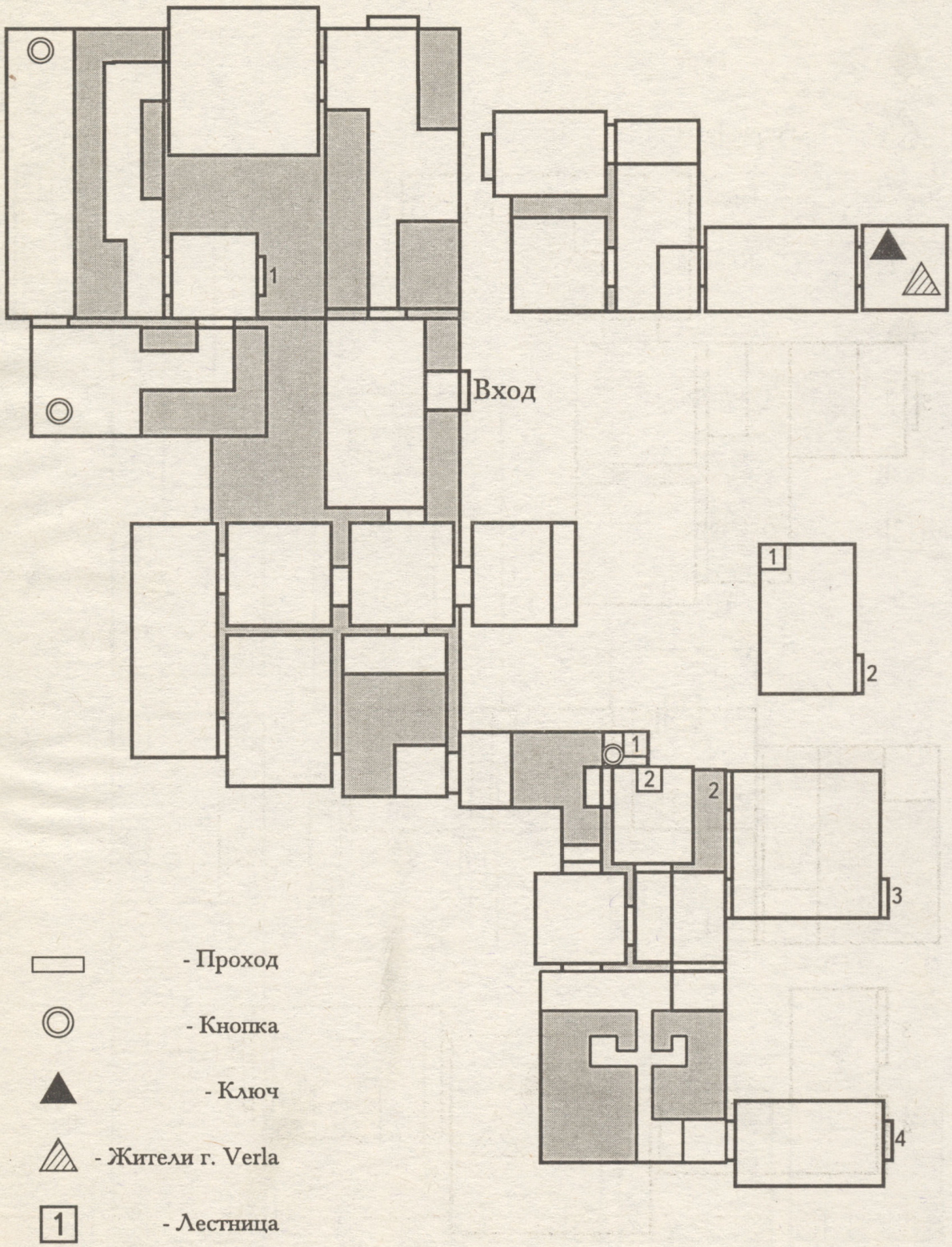


Схема 10 (продолжение)

Verla Mire

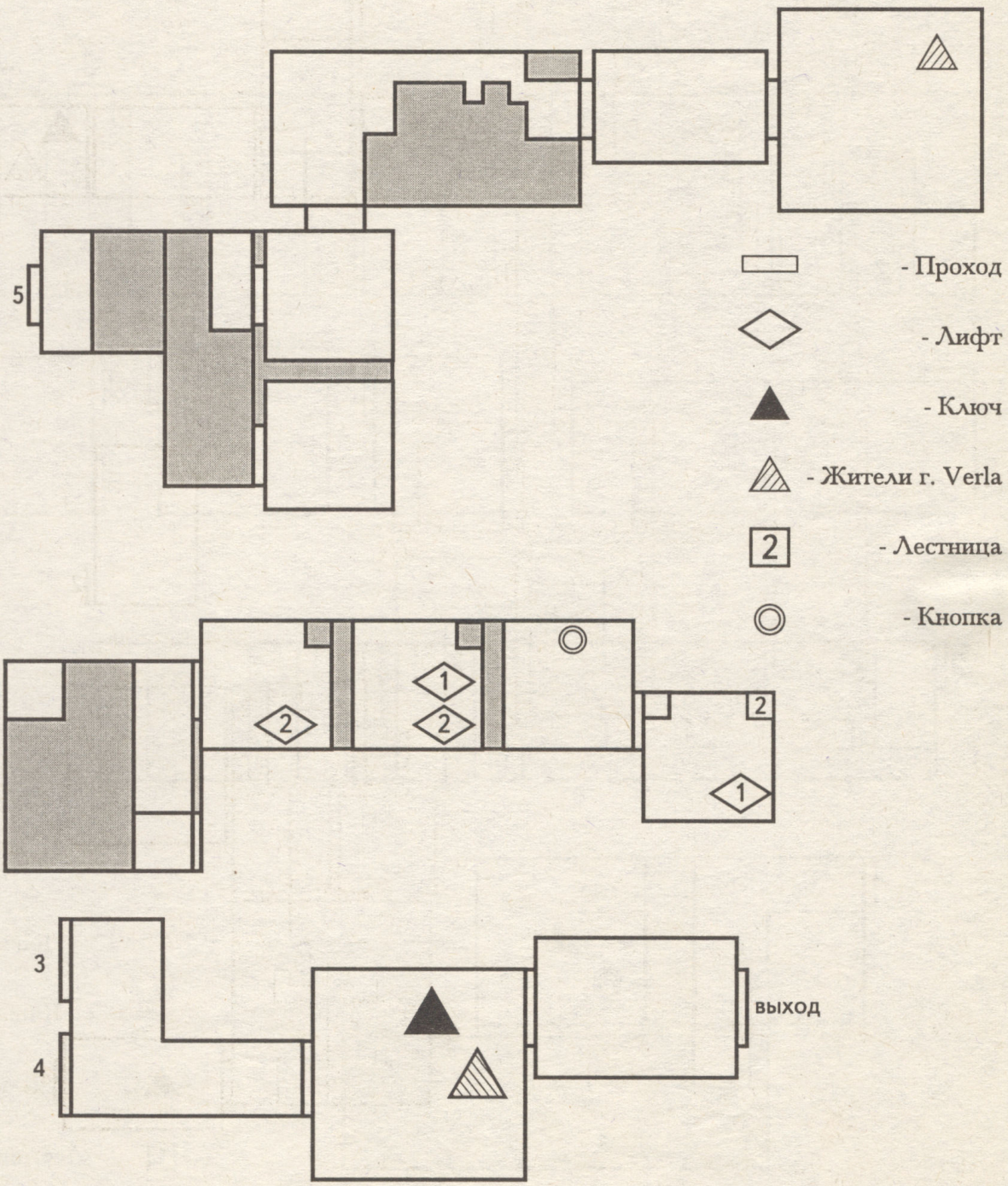


Схема 11 Tunnel under Destel. (Тоннель под Destel)

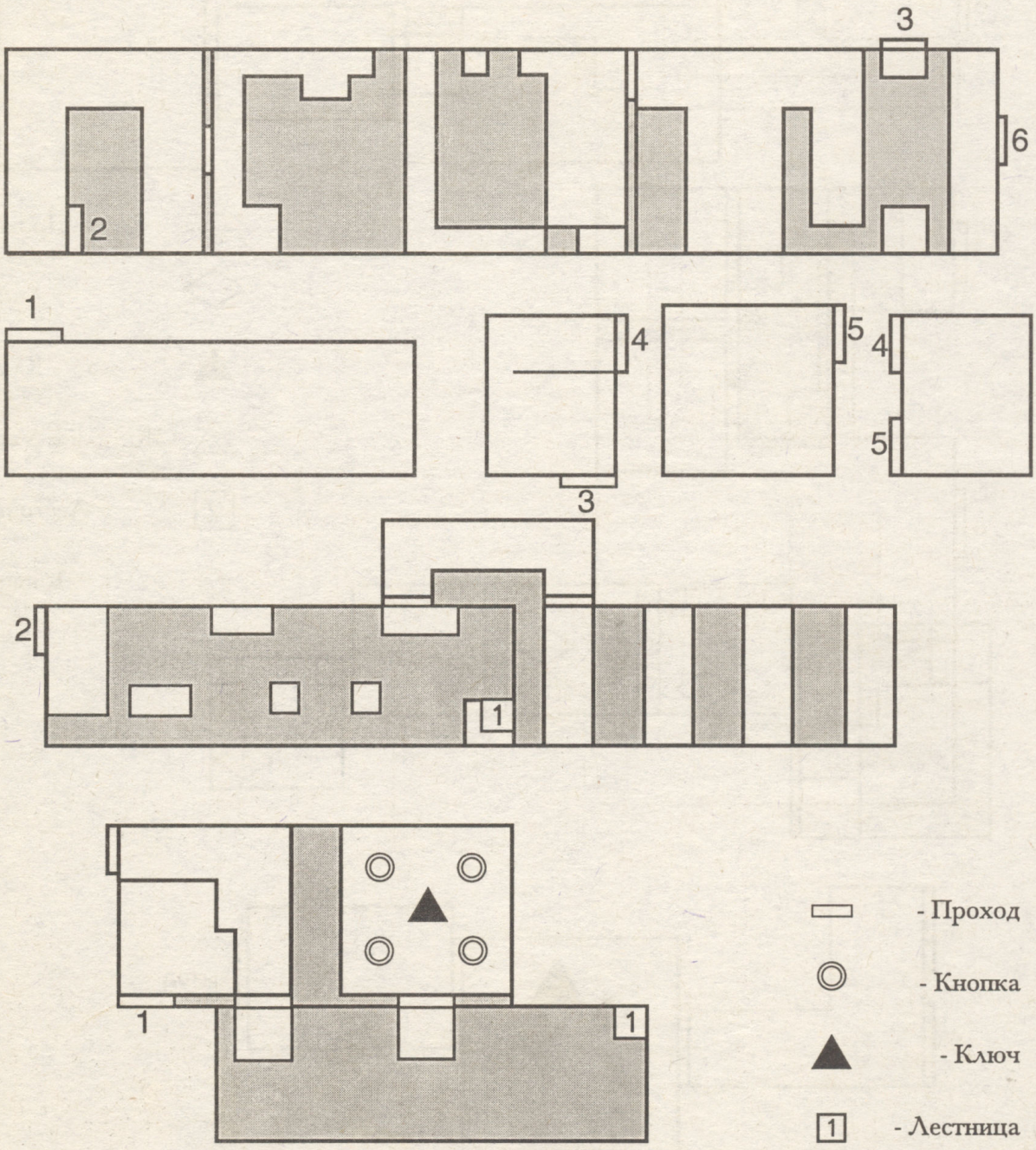


Схема 12

Tunnel under Destel

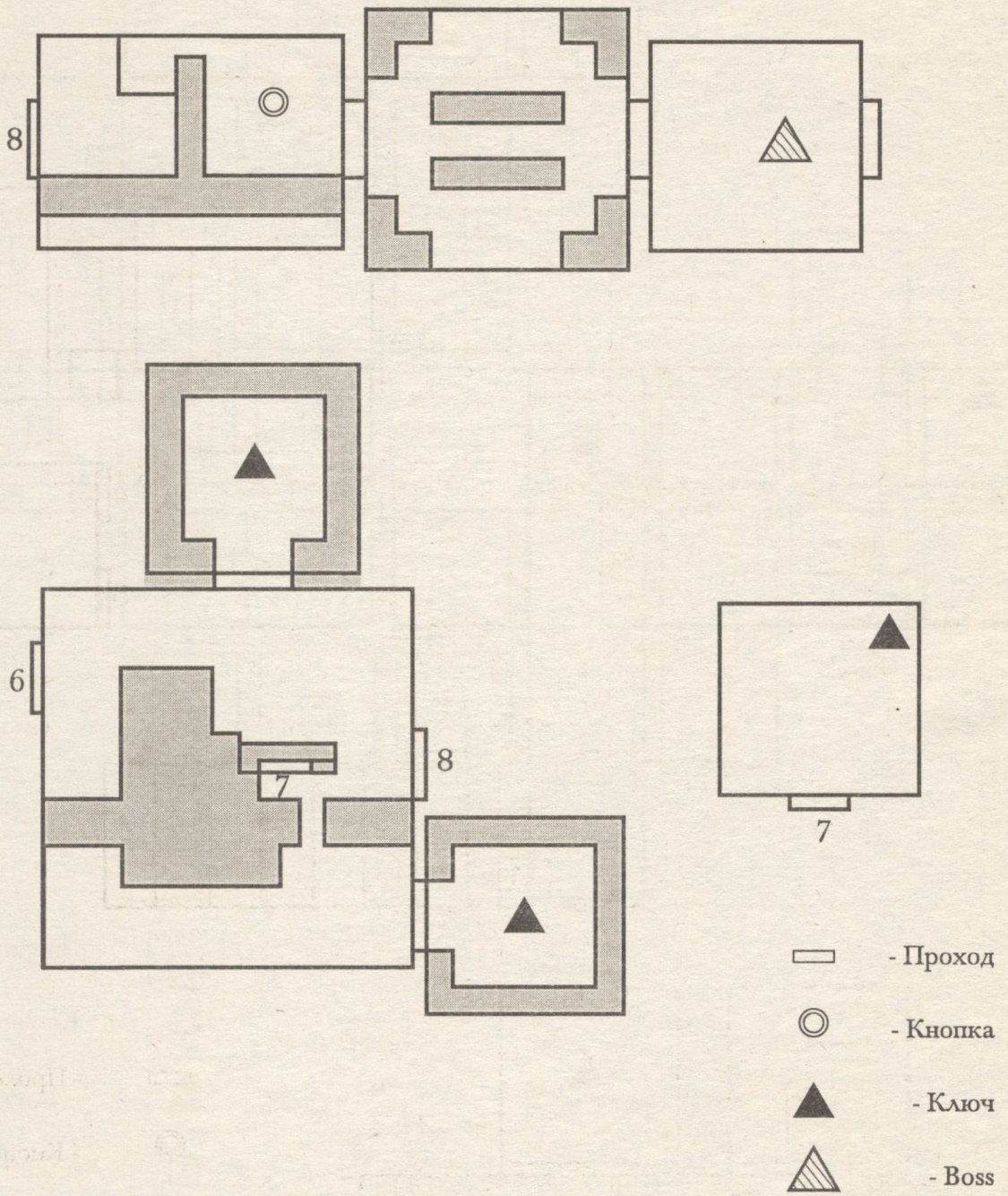


Схема 13

Замок на озере

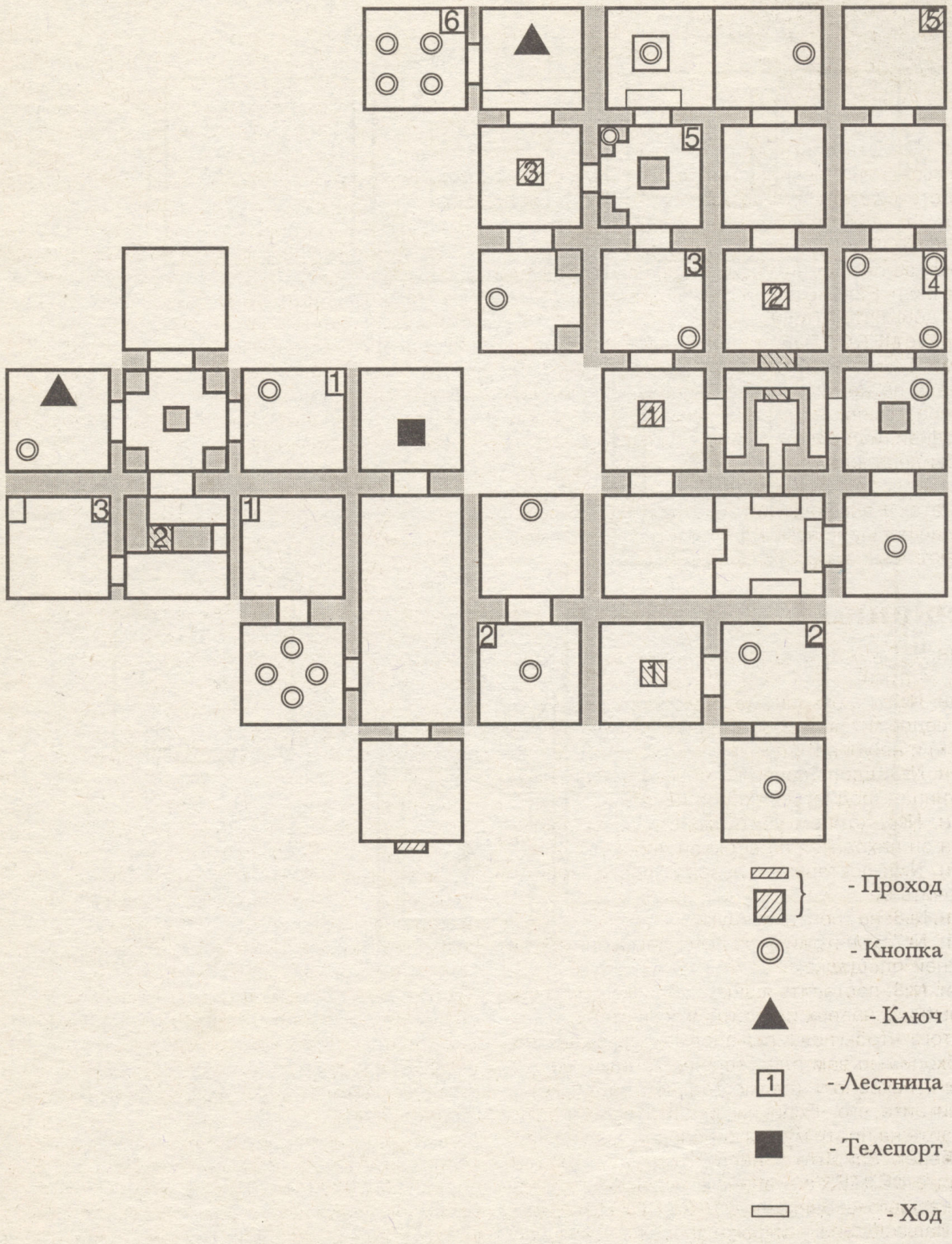
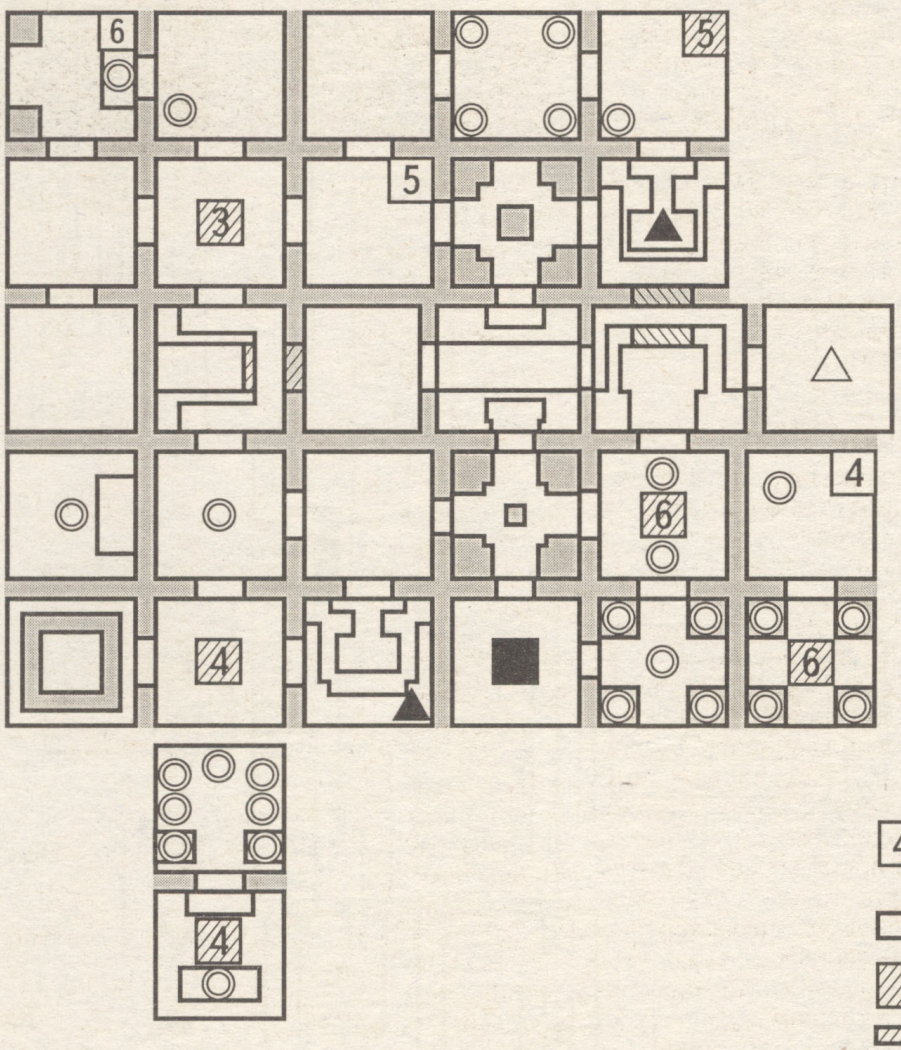


Схема 14

Замок на озере (продолжение)



4 - Лестница

- ход

- Проход

- Кнопка

- Ключ

- Телепорт

- Duke

7 Зак. 1038

Схема 15

Подземный лабиринт

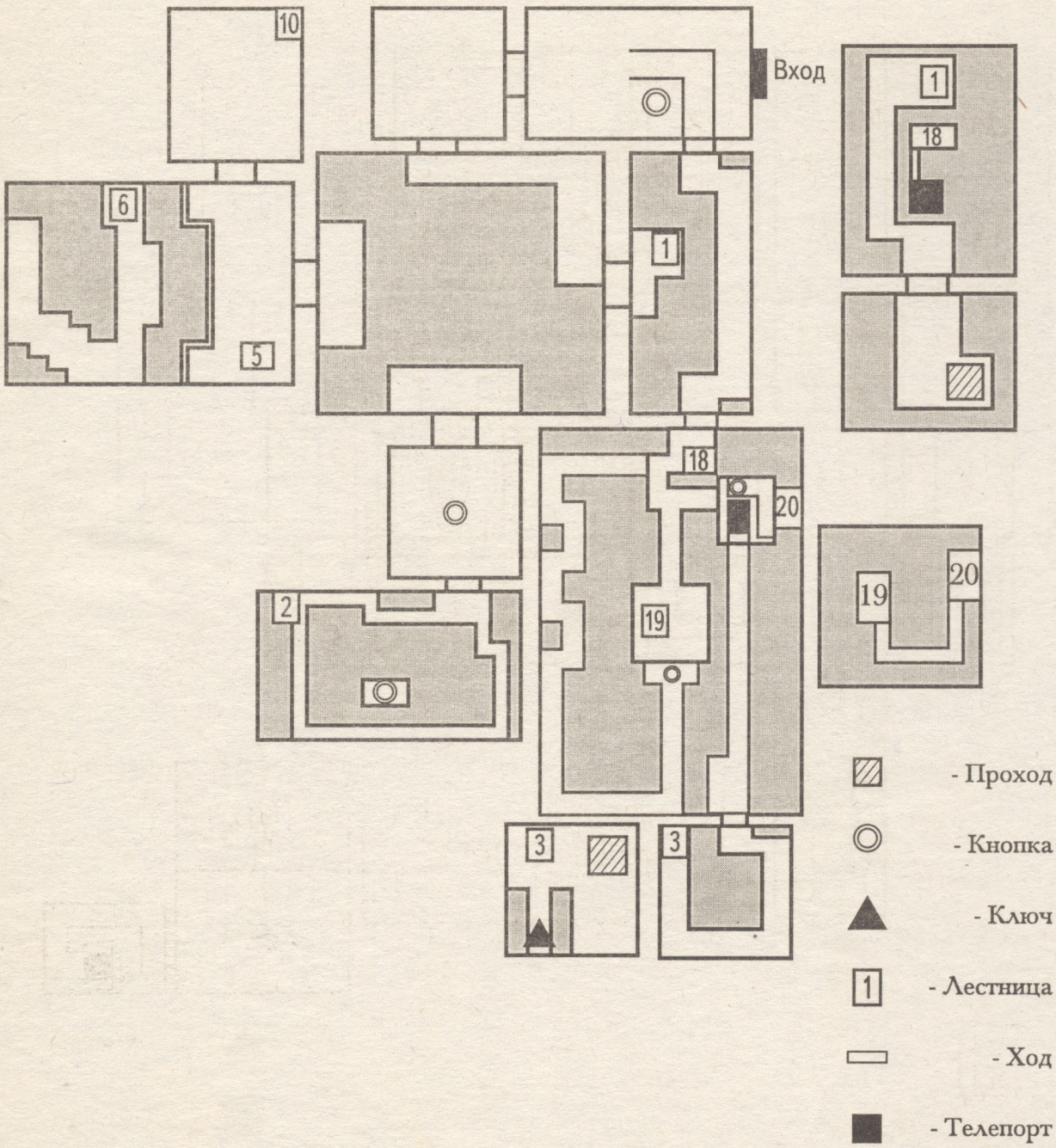
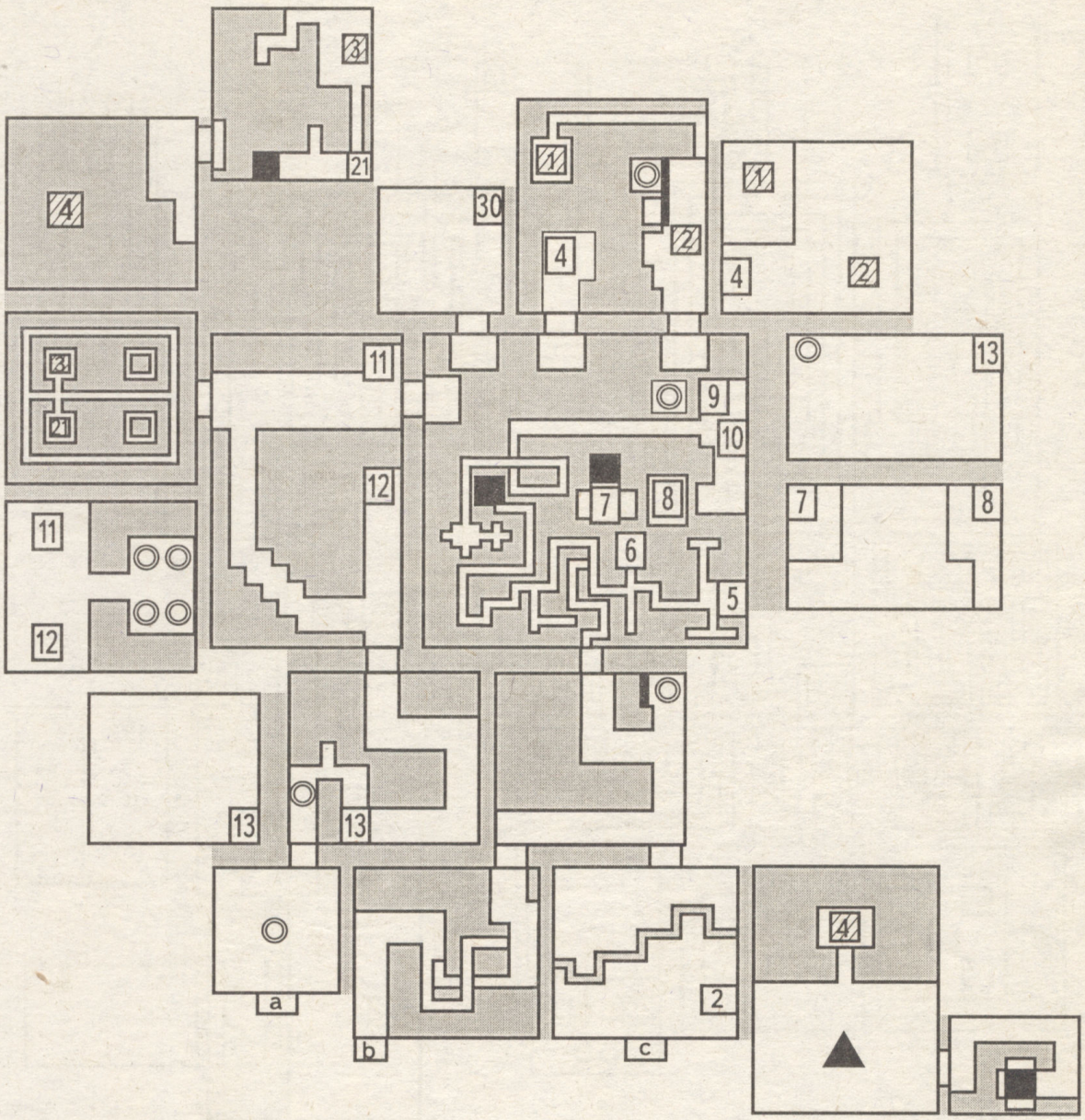


Схема 16 Подземный лабиринт.(продолжение 1)



- Ход
- Проход
- Телепорт
- Лестница
- Кнопка
- Ключ

Схема 17 Подземный лабиринт (продолжение 2)

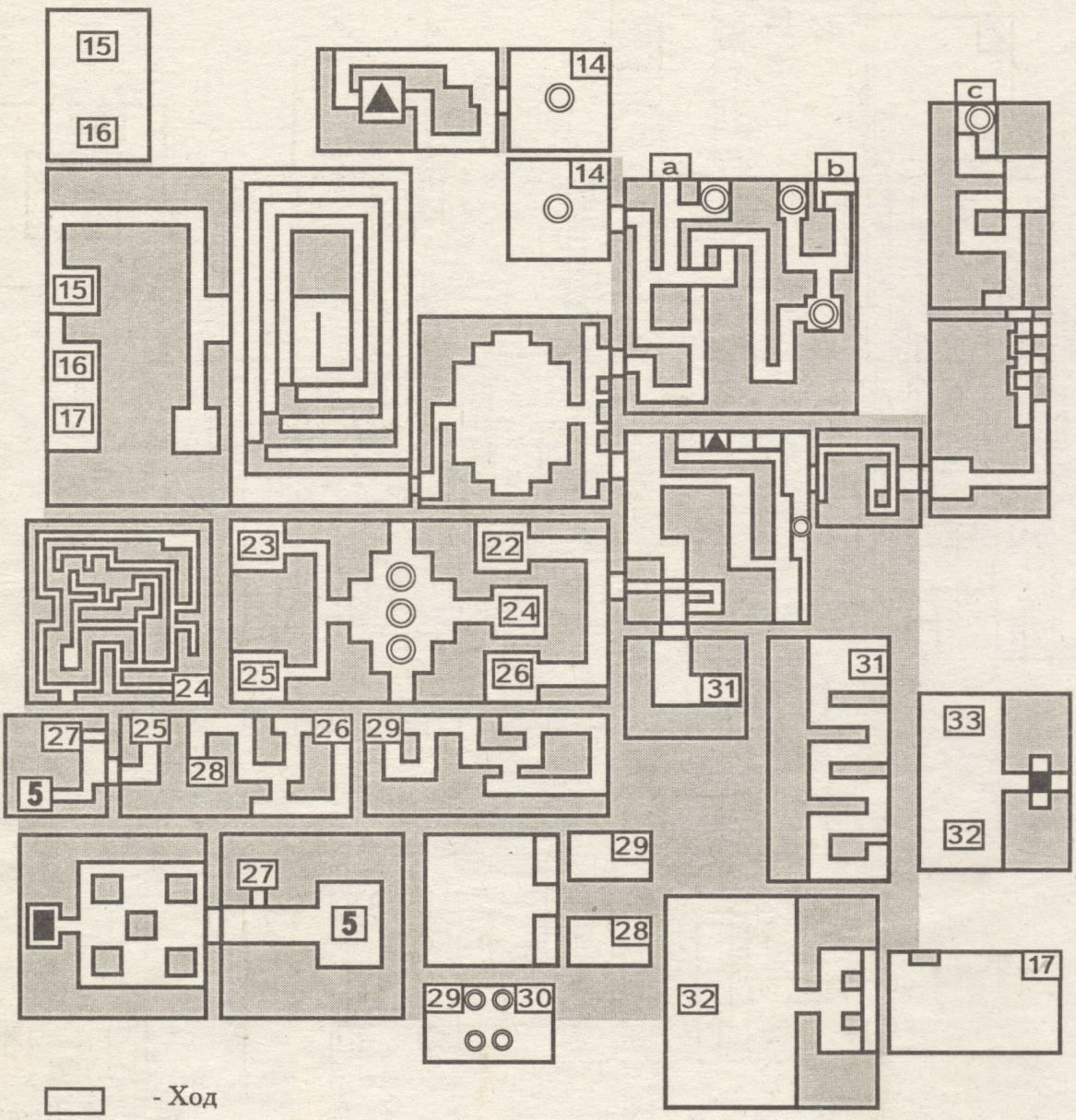
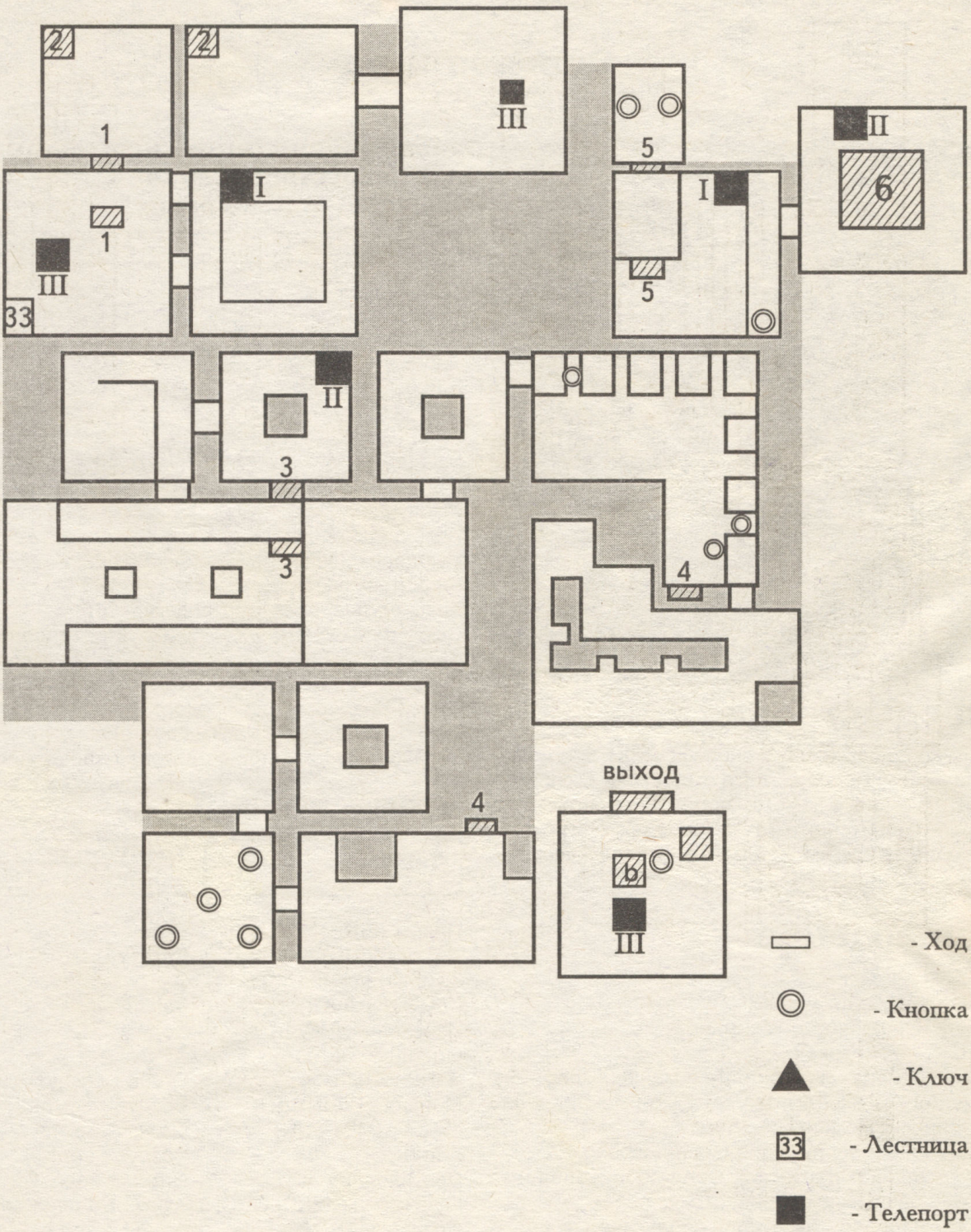


Схема 18

Подземный дворец короля Nole



LIGHT CRUSADERS

СВЕТЛЫЙ РЫЦАРЬ

Отличная приключенческая игра с прекрасной графикой, хорошей музыкой, занимательным сюжетом, а также с обилием головоломок.

1 игрок	Ролевая игра	70% Рейтинг

Предыстория

Вы – королевский оруженосец DAVID, вооруженный мечом. После долгого отсутствия вы прибываете в город, в замок к королю, и узнаете, что в городе творится что-то странное: жители исчезают один за другим. Король просит вас выяснить, что же происходит.

Управление

A – магия
B – удар мечом;
B и ↑ – разговор с кем-либо
C – прыжок

Нажав «Start», вы выходите в меню (выбор – C):

Inventory Предметы, которые имеются у вас на данный момент.

Equip Ваше вооружение (меч, доспехи, боевые перчатки). Сила вооружения и защиты увеличивается слева направо, т.е. каждое следующее лучше предыдущего.

Map Карта. По мере прохождения комнат карта увеличивается в размерах и всегда можно увидеть, какие комнаты еще не открыты.

Magic Магия. Есть 4 вида магии и их сочетания.

Таблица предметов, необходимых для восстановления жизненной энергии

Название	Эффекты
Яблоко (apple)	16
Яйцо (egg)	10
Кукуруза (corn)	10
Апельсин (orange)	10
Банан (banana)	10
Вишня (cherry)	10
Хлеб (Bred)	30
Мед (honey)	30
Филе (fillet)	60
Рыба (fish)	60
Помидор (tomato)	60
Цыпленок (chicken)	60
Бифштекс (steak)	100
Красное снадобье (red potion)	100
Сыр (cheese)	противоядие
Вода (water)	противоядие
Вино (wine)	противоядие
Синее снадобье (blue potion)	противоядие
Черное снадобье (black potion)	яд
Зеленое снадобье (green potion)	полная магия всех видов

Таблица магий

Магия	Требуемые элементы
Пламя (FIRE)	Огонь
Хлыст (WIND)	Воздух
Землетрясения (EARTHQUAKE)	Земля
Излечения (HEAL)	Вода
Огненный ветер (FIRE WIND)	Огонь + воздух
Молния (THUNDER)	Воздух + земля
Метеор (METEOR)	Огонь + Земля
Лед (ICE)	Воздух + вода
Противоядие (CURE)	Огонь + вода
Град копий (NEEDLOROK)	Воздух + огонь + земля
Фея – (GUARDAIN)	Земля + вода
Воскрешение (TURN UNDEAD)	Воздух + земля + вода
Защитное поле (SHIELD)	Огонь + земля + вода
Правосудие (JUDGEMENT)	Воздух + огонь + вода + земля
Огненные шары (CONFUSE)	Воздух + огонь + вода

Mode Можно установить автоматическое использование предметов, восстанавливающих жизненную энергию.

В некоторых комнатах, чтобы открыть двери, вам придется решить ряд головоломок и правильно распорядиться имеющимися предметами (например, вовремя и в нужном мести взорвать бомбы, передвинуть шары и т.д.) Не исключено, что в какие-то комнаты вам придется заходить не один раз, чтобы сделать все, как полагается. Иногда требуется передвигать нужный предмет очень осторожно, буквально, по миллиметрам, чтобы можно было поставить его так, как нужно.

Прохождение

Итак, ваше приключение начинается в тронном зале королевского замка. Получив задание, вы отправляетесь в путь.

Для начала исследуйте ту часть замка, что справа от тронного зала. В сундуке за деревьями возьмите амулет (**PENDANT**). В случае вашей гибели он восстановит вам жизнь. Таких амулетов у вас должно быть несколько: некоторые вы найдете по ходу игры, а некоторые можно купить в магазине.

В дальней комнате вы увидите на полу рядом с двумя белыми статуями ангелов серо-желтый круг и наверху вращающийся небольшой кружок – это телепортатор, переносящий вас с одного этажа на другой. Пока вы им воспользоваться не можете, так что идите в левую часть замка.

В дальней комнате возьмите на шкафу красное зелье **RED POTION**.

В первой комнате с блестящим кругом на полу можно записать игру (для этого достаточно встать на этот круг и ответить «yes»). В дальнейшем такие комнаты будут встречаться на всех уровнях.

Записавшись, выходите из замка и пройдите через город. В городе в магазинах и в гостинице можно купить различные предметы, а также оружие и магию.

Из города пройдите на кладбище и отодвиньте одно из надгробий (возле которого есть дощечки) влево: в земле появится лестница, ведущая в потусторонний мир. Пройдя через коридор со статуями, спуститесь по еще одной лестнице, и вы окажетесь на первом этаже гигантского подземелья (всего таких этажей 6). Идите в свободный проход, расположенный напротив лестницы.

Чтобы открыть дверь во второй комнате, пододвиньте фонарь к двери и ударьте по нему несколько раз так, чтобы луч падал на дверь, – тогда дверь откроется. В следующей комнате уничтожьте трех гоблинов, зайдите в открывшуюся дверь и в небольшой комнате, разбив мечом ледяные глыбы, в сундуке возьмите ключ (**KEY 1**). Вернитесь к лестнице и, ударив по рычагу, поднимите решетку на двери. Пройдите через комнату с запертой дверью (к ней у вас еще нет ключа) в следующую и войдите в дверь, которая откроется с помощью **KEY 1**. Здесь, чтобы поднять решетку, нужно серый куб положить на плиту-кнопку. В следующей комнате ударьте по рычагу и возвращайтесь назад. Пройдите дальше, где на возвышении стоит сундук с шаром жизненной энергии. Добраться до него можно, прыгая по площадкам.

В комнате с шипами на полу есть два входа в другие помещение. В первом вы освободите одного из похищенных жителей, а во втором у фонтана можно полностью восстановить жизненную энергию (такие «фонтаны жизни» будут встречаться на всех этажах).

Войдя снова в комнату с сундуком и площадками, зайдите в дверь, которую вы открыли с помощью рычага. Пройдя через бассейн, вы окажетесь в комнате с четырьмя фонарями. Если зажечь их все, появится потайная дверь, за которой лежит амулет. Во второй комнате можно продать черному коту те предметы, которые вам не очень нужны.

Из комнаты с фонарями вы пройдете к первому боссу игры. Это нечто похожее на шар с многочисленными отверстиями, из которых вылетают голубые шары и огонь. Бить его нужно по глазу, который появляется в разных местах. Победив босса, вы сможете пройти дальше через отворившуюся дверь. В следующей комнате в сундуках лежат шар энергии и ключ (**KEY 2**). Пройдя немного дальше, вы снова окажетесь в комнате, где использовали **KEY 1**. Теперь идите ко второй запертой двери в комнату, где на полу ползают три медузы. Пройдя через бассейн, вы окажетесь в помещении, где бродят четыре скелета и маг. Нужно уничтожить мага, тогда скелеты исчезнут, а на двери поднимется решетка. Идите дальше до комнаты, где находится бочка. Ее нужно осторожно переставить к двери и только потом ударить мечом, чтобы бочка взорвалась и, соответственно, дверь распахнулась. Дальше вам снова нужно будет открыть дверь с помощью бочки с порохом. Для этого ее сначала поставьте на серую площадку, затем поднимите эту плиту с помощью куба и плиты-кнопки, а потом аккуратно двигайте бочку к двери и взрывайте. В следующей комнате ударьте по рычагу и вернитесь назад, в помещение с крылатой статуей. Зайдя еще в один проход, освободите пленную девочку и пройдите в коридор, по которому нужно дви-

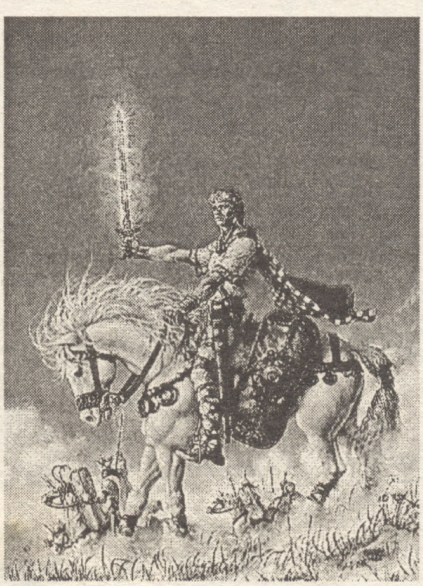
гаться перебежками, пережидая за колоннами сильные встречные вихревые потоки, мешающие идти вперед (слева есть комната для сохранения игры).

Пройдя коридор, взорвите бомбу у двери в следующей комнате, пройдите дальше и поднимите решетку в другом помещении, уронив серый куб с вертушки на желтую плиту-кнопку. Вы окажетесь в комнате, где есть лестница вниз, но туда вы попасть не можете, так как вход заколдован. Проходите дальше, найдите комнату с тремя бочками (у двери нужно взорвать верхнюю, используя две других, как подставку), а затем с помощью рычага откройте запертую дверь в комнате, из которой имеются три выхода. Пройдите в открывшуюся дверь через помещение с серыми столбами, изрыгающими огонь. Погасив четыре фонаря, вы попадете в потайную комнату, где можно разжиться приличной суммой денег. Дальше вас ожидает встреча с боссом – летающим ящером. Расправившись с ним, в следующей комнате вы найдете еще одного пленника, подвешенного на веревке к потолку. Освободите несчастного, и он подскажет вам, как можно преодолеть магический барьер и спуститься на следующий этаж. Для этого вам нужно попасть в замок к королю, что вы можете сделать с помощью телепортатора в соседней комнате.

Поговорив с королем, вы получите волшебный талисман **TALISMAN**, который поможет вам преодолеть барьер. С помощью телепортатора вернитесь в подземелье и идите в ту комнату, где можно применить полученный талисман, – проход вниз будет свободен, и вы окажетесь на следующем подземном этаже.

Пройдите в тот проход, что находится выше прохода, закрытого решеткой. Справа будет комната, где можно сохранить игру.

Чтобы продолжить игру, вернитесь в небольшую комнатку с четырьмя проходами и идите в проход, что слева от решетки. Вы выйдете в большое помещение с несколькими выходами. Вам нужно пройти через бассейн с каменными столбами, и тогда вы окажетесь в комнате с четырьмя статуями, где встретитесь со старцем. Старец расскажет вам, что необходимо найти 4 камня (желтый, синий, красный и зеленый), спрятанных где-то здесь, в подземелье, за магическими барьерами. Также вы получите золотой ключ **GOLDKEY**, который поднимет решетку в этой же комнате.



Проход в следующей комнате освободите с помощью двух рычагов, имеющихся там. Затем поднимите следующую решетку в маленькой комнате, ударив мечом по всем четырем рычагам. Теперь вам предстоит сразиться с чудовищем, (бить монстра нужно по щупальцам).

Спасенный пленник скажет вам о четырех буквах: **N. E. W. S.** и о том, что важна именно такая последовательность.

Пройдите в открывшуюся дверь и расправьтесь с четырьмя синими монстрами. Это откроет проход в следующую комнату, в которой необходимо победить трех гоблинов. Пройдя еще через одну комнату, вы окажетесь в помещении, где на полу расположены 4 плиты с буквами. Прыгните на них в следующей последовательности: **R Y G B** – тогда магический барьер будет разрушен, и вы сможете взять зеленый камень **GREEN ORB**.

Вернитесь назад, к тому месту, откуда вы спустились на этот этаж, и найдите маленькую комнату с крылатой статуей посередине и с тремя проходами. Пройдя в левый проход и миновав бассейн, вы увидите на полу лежащий скелет, а рядом с ним пергамент **SCROLL 1**. Пройдите через решетку (у вас есть **GOLD KEY**) и дальше освободите проход из следующей комнаты с помощью нескольких рычагов и фонаря, который нужно поставить на подвижную плиту.

Оказавшись в длинном помещении со множеством статуй, пройдите сначала в верхний проход. Здесь с помощью двух бомб, плит в полу и серых площадок вам нужно попасть к сундуку, стоящему на возвышении. Сначала необходимо «утопить» в полу правую плиту-кнопку, передвинув на нее бомбу, затем осторожно переправить вторую бомбу с опустившейся площадки на вторую плиту-кнопку, взорвав бомбы поочередно (правую и левую) и при этом успеть перескочить по площадкам наверх, к сундуку, – вы получите боевые перчатки **GAUNTLETS**. Теперь пройдите через помещение со статуями вниз. В одной из комнат освободите пленницу, убив сначала привидение (лучше сделать это с помощью магии землетрясения **EARTHQUAKE**. В другой комнате взорвите бомбу под рычагом и в сундуке возьмите музыкальную шкатулку **MUSIC BOX**. Здесь нужно очень точно рассчитать момент прыжка с желтой плиты-кнопки на поднимающуюся серую площадку!

Чтобы отворить запертую дверь, необходимо уничтожить трех зеленых монстров. Пройдя дальше, вы окажетесь в помещении с четырьмя статуями, которые можно передвинуть. Их нужно поставить в таком порядке в одну линию, слева направо: молодая луна, полнолуние, звезда, новолуние. В нише возьмите желтый камень **YELLOW ORB**.

Теперь возвращайтесь назад (постоянно смотрите карту, чтобы видеть, где вы еще не были).

Из помещения, где есть вход в комнату для сохранения игры, пройдите через дверь с решеткой и через бассейн. Вы увидите на полу бомбу с включенным часовым механизмом и часы с маятником. Ударьте мечом по часам, передвиньте бомбу к запертой двери и сно-

ва запустите часовой механизм. Бомба взорвется, и путь будет свободен.

Пройдя комнату с шипами на полу и исчезающими площадками, в следующем помещении откройте запертую дверь, переправив с помощью двух движущихся площадок фонарь в ту часть комнаты, где находится дверь, так, чтобы луч смог открыть ее. В сундуке вы найдете более мощный меч **THUNDER**, а рядом – еще один пергамент. Пройдите дальше, в свободный проход. Здесь необходимо одну из бочек переправить к запертой двери (это можно сделать или с помощью движущихся площадок, или очень осторожно двигая бочку по полу) и взорвать.

В следующей комнате освободите мужчину, сидящего в железной клетке, который скажет вам, что где-то здесь есть секретный проход. Разбейте мечом желтые блоки у черной стены и идите прямо в стену. В сундуке в потайной комнате возьмите **PENDANT**.

Пройдя дальше, уничтожьте трех магов и зайдите в комнату с четырьмя камертонами. Если вы используете свою **MUSIC BOX**, то сможете услышать мелодию, которую необходимо «сыграть». Это довольно сложная задача. Если вам не удастся на слух «сыграть» мелодию, ударьте мечом по камертонам в следующей последовательности: нижний левый, верхний левый, нижний правый, верхний правый, верхний левый, нижний правый, нижний левый (**7 нот**). Вы получите еще один камень – красный **RED ORB**.

Теперь вам нужно опять вернуться к комнате сохранения игры и идти в последнюю часть этого этажа. Пройдя через решетку и бассейн, вы попадете в большое помещение с несколькими крылатыми статуями. Направьте луч фонаря на статую, находящуюся напротив прохода, из которого вы пришли, – появится потайная дверь. В сундуке возьмите зеленое снадобье **GREEN POTION**. Зайдя в комнату с лежащим на полу скелетом, возьмите пергамент. Разбейте мечом блоки в правом углу – под ними скрыт рычаг, открывающий дверь в еще одну потайную комнату. Там вы возьмете очень полезную вещь – секстант **SEXTANT**, который позволит вам перемещаться на нужный этаж или в город в любое время, где бы вы не находились. Из этой комнаты есть вход в помещение, где бродят два гоблина с дубинками. Необходимо загнать их (хотя бы одного) на серую площадку, которую затем поднять с помощью рычага, а потом сделать так, чтобы гоблин встал на желтую плиту-кнопку, – тогда дверь откроется, и вы сможете пройти дальше. В комнате с шипами на полу нужно по движущимся площадкам переправить бочку к двери и взорвать.

В следующем помещении зайдите в дальнюю комнату и, поставив бочки лесенкой, возьмите вверху в углу пергамент.

Чтобы сбросить сундук с возвышения на пол, ударьте поочередно по фонарям и следите за направлением движения площадки, которая и поможет вам сбросить сундук (в нем лежит дополнительный шар жизненной энергии).

Пройдя дальше, уничтожьте трех монстров со щупальцами, и вы попадете в комнату, где лежит

последний, синий камень **BLUE ORB**. Двигайте вертушку по кругу, останавливаясь по порядку на буквах **N E W S** (каждый раз при остановке должен раздаваться характерный звук). Если вы все сделаете правильно, то сможете получить камень. Но как только вы возьмете его, появится черный маг, отнимет все четыре камня, а вас сбросит вниз, к боссу, напоминающему летающего червя с посохом. Победив босса, вы сможете покинуть этот подземный этаж и перейти на следующий.

Пройдите до большой комнаты, где есть круг для сохранения игры. Запишитесь. Дальше вы попадете в место, где обитают гоблины. Они настроены вполне дружелюбно и не причинят вам вреда. Вам нужно выйти в западную часть этого уровня (см. карту и компас рядом с ней). Вы должны оказаться в маленькой комнате, где стоят четыре кнопки на подставках: красная, зеленая, синяя и желтая. После слов «Answer the riddle» («Разгадай загадку») ударьте мечом по кнопкам в той последовательности, в которой они будут загораться (бить мечом нужно тогда, когда после необходимой для повтора комбинации загорятся все четыре кнопки). Будьте внимательны: один неверный удар, – и все придется начинать сначала.

Из коридора пройдите направо в комнату, где на полу лежат три бомбы, а в углу стоят часы с маятником. У бомб разное время действия часового механизма. Сначала вы должны остановить часы. А затем, передвигая бомбы и вновь запуская и останавливая часы, взорвать решетку, находящуюся в дальнем правом углу. Часы можно включать, используя магию **METEOR** (на расстоянии). Здесь необходимо действовать очень внимательно и точно.

Чтобы выйти из бассейна, вам нужно победить босса. Следующая задача очень простая: в комнате с тремя серыми кубами необходимо поставить их на желтые плиты в полу, а на четвертую встать самому, – решетка поднимется. В следующей комнате вам обязательно нужно взять

наверху, в сундуке, костюм гоблина **COSTUME**. Чтобы было проще сделать это, используйте магию **METEOR**, направляя ее на рычаги и на фонарь. Имея **COSTUME** гоблина, вы можете пройти там, где в вашем обычном обличье гоблины бы не пропустили вас. Превратившись в гоблина, вернитесь назад и пройдите в южном направлении по длинному помещению до комнаты с одним гоблином, который после разговора с вами поднимет решетку на двери. В следующей комнате необходимо взорвать решетку. Большой серый шар перекатите налево и затем вниз, бочку переставьте на серую плиту. Встаньте возле желтой площадки, толкните шар вперед и тут же прыгайте на площадку. Шар должен встать под серой плитой с бочкой и не дать ей опуститься. Теперь двигайте бочку к двери и взрывайте.

В следующей комнате – задача посложнее: нужно сделать так, чтобы серый шар попал на плиту-кнопку в полу. Для этого нужно воспользоваться всеми четырьмя фонарями, ударяя по ним (каждый фонарь придает определенное направление движению шаров). Тут уже придется подумать и поэкспериментировать!

Далее через комнату с гоблинами (поднимите решетку с помощью рычага на стене) вы в небольшой комнате возьмете меч **LIGHTING**, но для того, чтобы покинуть это помещение, вам придется сразиться с тремя синими рыцарями. Теперь вам нужно вернуться назад, туда, где обитают мирные гоблины, и исследовать восточную часть этажа. **COSTUME** вам позволяет пройти через еще одну дверь с решеткой. Пройдя несколько комнат, вы попадаете к боссу – гигантскому монстру, напоминающему паука (бить его нужно по голове, когда тот находится на полу). Победив босса, в следующей комнате с помощью шаров и площадок доберитесь до рычага вверху. Открыв дверь, в соседней комнате в сундуке вы найдете крайне необходимую вещь – вентиль **TAP HANDLE**. Вернувшись немного назад, поднимитесь наверх по двум серым площадкам и в комнате примените у стены вентиль. Помещение, из которого вы поднялись сюда, наполнится водой, и вы сможете попасть еще в одну комнату наверху. Поставьте бочку на плиту-кнопку в полу, с серого куба прыгните на площадку (предварительно ударив мечом по бочке), а оттуда к рычагу на стене. В соседней комнате верхнюю бочку осторожно переправьте к двери, используя вторую бочку в качестве подставки для серой плиты. В следующий комнате наверху в сундуке возьмите ключ **KEY 3**. Для этого ударьте по рычагу и очень быстро перепрыгивайте с площадки на падающие шары, чтобы добраться до верха. После этого вернитесь к комнате, заполненной водой, и снова примените наверху вентиль. Вода спадет, и вы сможете выйти.

Вернитесь в западную часть уровня и войдите в большом длинном помещении в дверь с решеткой. Человек, находящийся в комнате, даст вам каменную табличку – древний манускрипт. Прочесть его может только принцесса в замке (она находится в одной из комнат слева от тронного зала, но к ней можно отправиться попозже). В этой же части подземелья, поднявшись по площадкам, используйте вентиль, чтобы исследовать верхние помещения. Решив опять загадку с загорающимися кнопками, вы получите защитную броню (в принципе, этот этап можно пропустить – на ходе игры это никак не скажется).

Сейчас можно наведаться в замок к принцессе. Из прочитанного ею манускрипта запомните имя древнего короля **GARRIOTT** (оно еще пригодится вам). У вас осталась неисследованной северная часть этажа, так что направляйтесь туда. В одной из комнат вы найдете ринг, на котором, будучи одетым в **COSTUME** гоблина, можно сразиться с гоблинами и заработать деньги. Для этого поговорите с гоблином, стоящим рядом. Ваша задача – столкнуть противников с ринга на пол и не сойти с него самому.

Из этой комнаты есть выход в другую, где вы должны с помощью вертушки переправить к двери бочку и взорвать. За этой дверью, переодевшись гоблином, после разговора с настоящим гоблином, вы получите доступ в комнату слева от входа с несколькими сундуками. Выходя и снова заходя в комнату, вы можете брать из сундуков помидоры и апельсины в неограниченном количестве, если вам необходимо пополнить запасы продовольствия.

Пройдя дальше, опять поговорите с гоблинами, и откроется еще одна дверь. Дойдите до комнаты, где на полу лежат восемь плит с буквами. Наберите слово **GARRIOTT**, дверь откроется, и вы сможете попасть на следующий этаж.

Идите влево, не задерживаясь в комнатах, пока не дойдете до помещения, где дверь нужно открыть с помощью фонаря. Выйдя оттуда, остерегайтесь зомби – они могут отравить вас. Пройдя мимо зомби, зайдите в левый проход – там есть комната сохранения игры. Записавшись, вернитесь немного назад и теперь идите вправо. Дойдя до помещения, где летают два синих существа, похожие на червей, зайдите в левый проход, в большую комнату с шипами на полу и с множеством выходов. Вам сейчас нужен второй выход справа. Идите по комнатам, заглядывая во все двери. Набрав перед дверью с решеткой код из девяти «ноликов», можно взять меч **RELAYER**. В одной из комнат освободите очередного пленника. В конце концов, вы дойдете до помещения, где «раздвоитесь». Вместе с вашим двойником вам нужно убить двух зомби и войти в следующую комнату. Пройдя через помещение с шипами, возьмите **CREST**, без которого вам не пройти некоторые участки игры (его нужно показать в магазине, который находится на этом этаже, там же, где телепортатор и фонтан жизни, а также магам, охраняющим один из входов).

Чтобы освободить пленника за решеткой, нужно с помощью двух шаров прижать кнопку к стене. Сейчас возвращайтесь назад, к комнате сохранения игры. По дороге можно зайти в магазин и купить снадобья и амулеты.

Найдите комнату, в которой находятся два мага. Так как у вас есть **CREST**, они позволят вам войти в дверь после того, как вы поговорите с ними. Из комнаты с шипами на полу и льдом есть вход в

небольшую комнату, где вы можете взять 900 золотых монет (с виду это просто ледяная дорожка, упирающаяся в стену). Выйдя через другой проход, вы должны сразиться с несколькими своими двойниками и с магом. В комнате слева освободите пленницу и идите в первый открывшийся проход. Проходя через зал со статуями, старайтесь идти так, чтобы не попасть под их вытянутые руки (иначе возникнут временные трудности с управлением персонажем). Если пройти из комнаты с кнопками в свободный проход, можно на месте уничтоженного монстра обнаружить вход в потайную комнату, где в сундуке лежит броня. Загадку с кнопками решайте так же, как и в двух предыдущих случаях. Расправившись в следующей комнате с магами, вы попадете к боссу – зеленому чудовищу с клешнями. Победив его, зайдите в открывшуюся дверь и в сундуке возьмите ключ **KEY 4**.

Теперь ваш путь снова лежит к комнате сохранения игры, рядом с которой есть вход с решеткой (для нее и нужен **KEY 4**). Перед другой решеткой снова подберите комбинацию из девяти «ноликов», в следующей комнате прочтите табличку и, выдержав массированную огненную атаку неизвестно откуда, вы попадете в другие комнаты. В комнате с сундуком на серой площадке необходимо уничтожить все огненные шары. В сундуке – шар с жизненной энергии. В комнате с бомбой нужно быстро добежать до нее и, пока она не взорвалась, передвинуть к решетке. Вас ожидает встреча с боссом (нужно бить по маленькой круглой тени, когда та находится рядом с монстром). После победы над боссом в награду вы получите самый мощный меч – **CRUSADER**.

Пройдя через открывшуюся дверь, вскоре вы увидите вход на следующий подземный этаж – мир ночных кошмаров. На этом этаже – восемь различных миров, попасть в которые можно с помощью кристалла в центре зала. Вы должны собрать вместе восьмерых белых магов (по одному из каждого мира). Маги будут появляться в конце каждого пройденного мира и переносить вас снова к кристаллу. Названия мирам даны условно.

Мир ниндзя

Здесь нужно уничтожить всех ниндзя, встречающихся на пути.

Мир города

Чтобы поднимать решетки на дверях, здесь необходимо попеременно ударять по фонарю, который зажжется последним, и уничтожать всех зомби.

Мир войны

Здесь вы встретитесь с солдатами и вооружением явно из XX века! Уничтожайте все, что попадается на вашем пути. И остерегайтесь прямых попаданий снарядов – можете потерять жизнь. Босс этого уровня – танк.

Мир войны 2

Практически тоже самое, что и первая часть, только вместо танка вам предстоит сразиться с некоей энергетической машиной.

Мир тьмы

Чтобы открыть первую дверь, поверните кристаллы так, чтобы они вращались в одну сторону. Всех врагов придется уничтожать в полной темноте (к счастью, их не так много).

Мир космической станции

Здесь вы можете прыгать либо очень высоко, либо не сможете совсем. Чтобы допрыгнуть до рычагов, ударяйте по пультам управления. Уничтожайте энергетические шары и кристаллы. Босс этого мира – существо, похожее на медузу. Бить нужно по синему колючему шару, находящемуся внутри.

Мир ковбоев

Чтобы передвинуть бочки к решеткам, «выключайте» с помощью рычагов столбы, изрыгающие огонь, или двигайте бочки, когда огонь исчезает. В конце вам нужно победить большую зеленую гусеницу.

Мир льда

Здесь лучше двигаться прыжками, чтобы меньше скользить В комнате с запертой дверью и тремя шарами нужно прижать кнопку, чтобы дверь открылась (здесь требуется осторожность и внимательность).

По площадками к рычагу нужно успеть добраться, пока они не поднялись на недосягаемую для вас высоту.

В конце вы должны победить летающего ящера. Итак, все восемь миров пройдены, и восемь белых магов собрались вокруг кристалла. Теперь поговорите с любым из них и прыгайте в кристалл, который стал прозрачным. Вы попадете к боссу – летающему магу. После победы над ним вы вновь окажетесь рядом с кристаллом, где в полу появилась лестница, ведущая на последний подземный этаж.

Спустившись вниз, в комнате справа освободите пленника, уничтожив двух магов. Дальше вам нужно будет поочередно поднять две решетки на дверях (для этого нужно закатить маленький шар с помощью большого на одну из кнопок-плит в полу). Вначале в дальней комнате освободите еще одного похищенного жителя города, убив двух магов, а затем, открыв вторую решетку, начинайте исследовать этот уровень подземелья.

В большом длинном зале нужно с помощью бочки взорвать решетку в стене. Сделать это будет не так просто, так как нужно точно рассчитать, чтобы после удара мечом бочка взорвалась именно в тот момент, когда она будет рядом с решеткой. Следите за порывами «ветра», имейте терпение, чтобы несколько раз начинать сначала, и удача улыбнется вам! Справившись с этой задачей, в следующей комнате можете сразу закатить шар на дальнюю кнопку-плиту, так как в комнате слева вы всего лишь возьмете меч **HOLY SWORD**, который вам не нужен (у вас есть самый мощный!). Идите дальше, по пути заходя во все комнаты. В маленькой комнате с двумя шарами вам нужно с помощью этих шаров поднять серую площадку, чтобы перебраться через стену. Зайдите в проем, что рядом со стеной, пройдите немного дальше и в сундуке на площадке, которая находится на серой стене, возьмите серебряный ключ **SILVERKEY**. Теперь вернитесь назад и пройдите через второй проход. Пройдя в дверь с решеткой (решетка поднимется), вы увидите лежащего на полу человека, который попросит у вас воды. Дайте ему ее (ответьте «yes»), и тогда человек скажет вам о том, что в какое-то зеркало можно войти.

Идите назад. В комнате с вашим двойником между четырьмя фонарями, стоящими рядом, появится зеркало – войдите в него. Уничтожьте двух магов, а в следующей комнате – трех синих рыцарей. Чтобы пройти через невидимый барьер, пройдите по серому мостику, и вы окажетесь в комнате, где повариха из замка лупит по голове сковородкой гоблина. Здесь есть «фонтан жизни» и комната сохранения игры. В дальней комнате слева возьмите шар энергии (если вы взяли все остальные шары на других этажах подземелья, этот должен быть последним, и теперь у вас полная линия жизненной энергии!).

Сейчас идите в южную часть этажа. Дойдя до босса (нечто вроде летающего супертолстяка), следите, чтобы фонари в углах комнаты были все время погашены, иначе монстр будет восстанавливать свою линию жизни. После победы над боссом в одной из комнат поговорите с похищенной принцессой. В комнате с двумя шарами и богиней нужно переправить один шар через желтую стену на кнопку-плиту в полу во второй половине комнаты. Здесь также требуется внимательность и осторожность. Трех серых скелетов во щитами можно уничтожить только магией **TURN UNDEAD**. В соседней комнате с помощью рычагов и площадок переправьте бочку к двери и взорвите. В комнате с вашим двойником подойдите вплотную к средней желтой плите – там есть потайной проход. Идите дальше, разделываясь по дороге с монстрами. После победы над вашими двойниками вы выйдете к финальному боссу – четырехрукому богу ужаса. Вначале нужно уничтожить четыре камня, лежащие у него в ладонях, а потом бить по голове саму статую, используя меч и магию. Победив монстра, вы освободите город от проклятья темных сил, а сами отправитесь на поиски новых приключений!

LION KING (THE)

КОРОЛЬ-ЛЕВ

Не хотите попробовать стать царем зверей? Эта игра даст вам такую заманчивую возможность. Только предупреждаем заранее, не так-то просто будет занять вакантное место монарха. Игра создана по мотивам полнометражного диснеевского мультфильма «Король лев» и теперь лично вы можете пережить все те приключения, что выпали на долю героя этого замечательного мультфильма. Вам предстоит путь от маленького львенка до грозного владыки Страны Гордости. Что и говорить – путь неблизкий.

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг

Предыстория

Эту игру сделали фирмы **Virgin** и **Disney Software**, названия этих фирм ни в какой рекламе не нуждаются, на их счету целый ряд игр по мотивам диснеевских мультфильмов – достаточно вспомнить **ALADDIN, JUNGLE BOOK, MICKEY MANIA**.

Эта игра ничем не уступает своим предшественникам, а кое в чем даже превосходит их.

Но прежде чем начать разговор о игре, необходимо сказать пару слов о мультфильме. Этот мультфильм считается самым кассовым за всю историю кино, кроме того он получил двух Оскаров – в том числе и за лучшую песню. Ну как по такому кинопроизведению не сделать замечательной игры!

Сюжет мультфильма прост – в далекой Африке у Царя Зверей Муфассы рождается сын – Симба. Рождение Симбы перечеркивает честолюбивые планы Скара – родного брата Муфассы, мечтающего о царском троне. Коварному Скару удается убить отца Симбы, а сам Симба чудом избежав гибели, покидает Страну Гордости. Но проходит время, и он возвращается уже взрослым и сильным львом и в ходе жаркой финальной схватки скидывает своего дядю со Скалы Гордости – трона Царей львов. Ну, а игра повторяет сюжет мультфильма один в один.

Options

Прежде чем начать игру, как всегда, не забудьте заглянуть в **OPTIONS.** Установите уровень сложности **(DIFICULTY)** – если вы играете в первый раз и не уверены в своих силах, то вам подойдет **EASY** – самый простенький уровень сложности, если вы считаете себя профессионалом – пожалуйста, играйте на **NORMAL(e)**, а если выдумаете, что вы настоящий мастер – смело выбирайте **DIFICULT** (трудный). Заранее могу сказать, что уровень сложности имеет принципиальное значение только в начальной части игры, финальная часть одинаково сложна, какой бы уровень сложности вы не избрали.

Кроме того, вы можете отключить музыку **(MUSIC)** и звуковые эффекты **(SOUND FX)**. Но делать этого, пожалуй, не следует – в игре звучит просто великолепная музыка. Вы легко узнаете мелодии знакомых по мультфильму песен – **Circl of life** (за нее-то и дали мультфильму одного из Оскаров), Cant wait to be king, Be prepared, Can you feel the love to night. Конечно, на все десять уровней игры песен из мультфильма не хватило, но и инструментальные композиции звучащие в этой игре, ничем не уступают мелодиям песен. А в заставках между уровнями герои вслух произносят цитаты из мультфильма.

И последнее, что вы сможете сделать, заглянув в OPTIONS, это поудобней расставить значения кнопок (да, заодно и разберемся с тем, что умеет наш герой). Первым делом расставьте значения кнопок, управляющих движением персонажа – ↑(**«Вверх»**),↓(**«Вниз»**),←(**«Влево»**), →(**«Вправо»**). Будучи маленьким львенком, он умеет только рычать **(ROAR)** и прыгать **(JUMP)**, возмужав, он обретает возможность наносить удары лапой – нижний **(SMASH)** и верхний **(MAUL)** (почти что **MORTAL KOMBAT**) – если вы разбираетесь в зоологии, вы, конечно, в курсе, что самый сокрушительный удар лапой среди всех млекопитающих именно у льва).

Кроме того, Симба обладает еще и рядом специальных навыков – будучи львенком он умеет кататься по земле (без этого навыка абсолютно нереально проникнуть в многочисленные тайники) – кнопки **«Вперед»** и **«Вниз»** или наоборот **«Назад»** и **«Вниз»**, в зависимости от того, куда вам надо прокатиться. Если вам нужно ухватится за край скалы или за камень, удерживайте одновременно с кнопкой **«Прыжок»** кнопки **«Вперед»** и **«Вверх»** (или **«Назад»** и **«Вверх»**). Взрос-

схватке соперника через себя (кнопки **«Вперед»** и верхний удар лапой). Чтобы этот прием удался, не помешает предварительно как следует рыкнуть на соперника. Кроме того, взрослый Симба может прыгать на соперника – в таком случае он будет рвать его лапами. Да, взрослый Симба – это настоящая машина смерти.

Теперь поговорим о том, откуда мы можем взять информацию о состоянии нашего героя. Информации этой не так уж и много – пестрая полоска в левом верхнем углу экрана – это индикатор энергии рычания – когда индикатор полон, рычание будет наиболее эффективным, стоит вам зарычать, и запас энергии станет равен нулю, но не расстраивайтесь – в течение очень непродолжительного времени он восстановится. Такая же пестрая полоска в правом верхнем углу экрана – это индикатор здоровья. Вынужден вас огорчить, сам по себе он не восстанавливается. Так что будьте осторожны. Ну, а из левого нижнего угла экрана мы можем узнать, сколько у Симбы жизней. Если вы выбрали самый простенький уровень сложности, то изначально у вас целых девять жизней. А если вы, наоборот, выбрали самый сложный уровень – жизней у вас не так уж и много всего-навсего одна.

Полезные и бесполезные предметы

Нельзя не упомянуть и о предметах, которые повстречаются Симбе на его пути. Ассортимент предметов очень богат и большинство из них имеют вид разнообразных насекомых – желтые жучки восстанавливают здоровье, божья коровка – не только восстанавливает здоровье, но и существенно увеличивает его запас, стоит вам его съесть, и индикатор здоровья будет намного длиннее. Крайне ценный и крайне редкий предмет. Синий жучок – удлиняет индикатор энергии рычания, если вы ни разу его не найдете – ничего страшного не произойдет, не так уж он и нужен.

Но встречается он, кстати, довольно-таки часто. 1 UP – одна дополнительная жизнь.

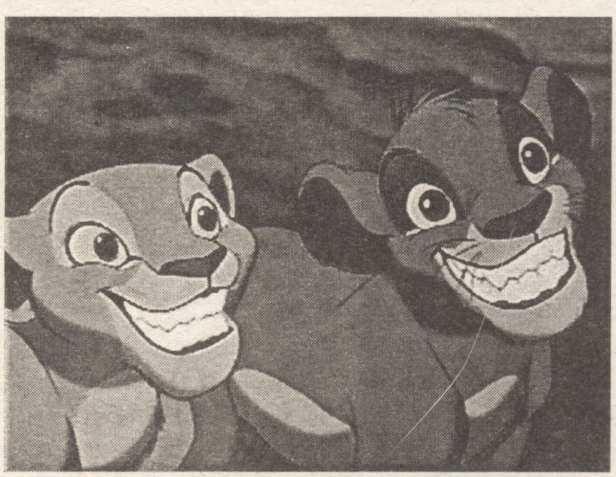
Этот предмет очень часто встречается в тайниках. Стилизованное под африканскую настенную живопись изображение солнца – это кредит – девять жизней сразу, (или одна жизнь – в зависимости от уровня сложности) – взяв этот предмет и истратив весь запас жизней, вы начнете игру не с начала, а с того уровня, где с вами случилась подобная неприятность. Когда у вас кончаются жизни – вы увидите заставочку – погруженного в глубокую депрессию Рафики – обезьяну шамана. Но стоит вам воспользоваться кредитом и Рафики встрепенется и скажет – «Король возвращается». Есть также и два жучка(по цвету напоминающие жучков, удлиняющих индикаторы здоровья и энергии рычания), при помощи которых вы можете попасть на бонусные ровни.

Помимо предметов полезных вам попадутся и предметы бесполезные – скорее даже наоборот, очень вредные. Они тоже имеют вид насекомых, только это вредные несъедобные насекомые – пауки, мухи . Если Симба съест когонибудь из ползучих и летучих тварей – он непременно отравится и потеряет солидную часть здоровья.

Бонусные уровни

На бонусных уровнях вам предстоит играть за друзей Симбы, которых он обрел в изгнании – кабана Пумбу (бедняга тоже изгнанник, его прогнали из-за того, что он слишком часто пукал у водопоя) и за сурка Тимона. Уровень, на котором нужно играть за Пумбу, может быть поначалу покажется вам излишне сложным – вам предстоит бегать под стволом дерева и ловить жучков, которые кидает вниз Тимон.

Один пропущенный жучок, и вы покидаете бонусный уровень. К тому же Тимон скидывает вниз все подряд, в том числе и вредных жучков, ловить их не рекомендуется. Но вам может и повезти – Тимон начнет швыряться полезными предметами – жизнями, кредитами, удлинялками индикатора рычания. Здесь нужно не зевать. Если вы видите, что какого-то жучка вам точно не поймать, вы можете нажать на кнопку «Рычание», и тогда все падающие в этот момент жучки исчезнут. Но, к сожалению, такая возможность предоставляется вам только один раз за весь уровень. Если вы насобирали больше двадцати жучков, то по окончании уровня вы услышите, как Пумба скажет – «Нажрался как свинья».



Бонусный уровень, где надо играть за Тимона, полегче – вы должны будете просто в течение тридцати секунд прыгать по каменным платформам и собирать полезных жучков, стараясь не натыкаться на вредных. За каждые десять собранных жучков дается или жизнь или континиум. В принципе, если постараться, на этом уровне можно выиграть два континиума и одну- две жизни. Согласитесь, такие полезные вещи никогда не будут лишними.
Ну вот, теперь можно отправляться в путь.

Полное прохождение

Prideland (Страна Гордости)

Самый первый и конечно же самый легкий уровень. Он посвящен счастливому детству Симбы. Львенок жизнерадостно прыгает по скалам и, очевидно вживаясь в роль будущего Царя Зверей, репрессирует всякую мелкую живность, путающуюся под ногами – ящериц, дикобразов, мелких жучков. Самый распространенный способ расправы – прыгнуть на обреченного сверху. Но вот с дикобразами такой номер не пройдет – прыгнешь и хлопот не оберешься. Их надо уничтожать либо при помощи подката, либо как следует на них зарычать. Рычание очень эффективное средство борьбы с насекомыми – если индикатор энергии полон и несчастное насекомое находится поблизости, то стоит вам зарычать, и бедняга самоликвидируется. На этом уровне вы можете получить бонус Пумбы, удлинялку индикатора рычания, удлинялку индикатора здоровья, кроме того, здесь еще и тайник с дополнительной жизнью и континиумом. Так что не стоит покидать уровень, не исследовав предварительно все закоулки. И уж тем более не уходите с уровня, не взяв жучка, удлиняющего индикатор здоровья – здоровья у львенка всего-то ничего, и на последующих уровнях у него могут возникнуть проблемы.
В конце уровня вас поджидает босс – гиена. Но одолеть ее не составит особого труда – заберитесь на выступ скалы, подождите, пока гиена пару раз подпрыгнет и устанет, и прыгайте на нее сами. На самом легком уровне сложности на нее придется прыгнуть один раз, на уровне сложности поприличней – два раза, а на самом сложном уровне аж целых три.

Can't wait to be king (Не дождусь, когда стану Королем)

Еще один веселый, жизнерадостный уровень. На этом уровне львенку предстоит совершать различные акробатические трюки – прыгать по мордам жирафов и бегемотов, кататься на страусах, его будут подкидывать вверх носороги, обезьяны будут швыряться им по веткам деревьев. Когда в самом начале уровне вам предстоит прыгать по многочисленным мордам жирафов, будьте осторожны, не задерживайтесь – буквально через секунду жираф задерет голову вверх и вы свалитесь в воду и утонете – постоянно нажимайте кнопку **«Вперед»** – львенок должен чуть пробежать по жирафьей морде, если вы прыгнете не вовремя, то до следующей морды вы не долетите и опять окажетесь в воде. Для того, чтобы обезьяны выкинули вас в нужное вам место, вам нужно как следует рыкнуть на тех из них, чья шерсть окрашена в розовый цвет.
А вот вы впервые оседлали страуса – будьте предельно внимательны – путь вам преградят препятствия – маленькие бегемотики (через них надо просто перепрыгивать), гнезда на ветках деревьев (здесь не помешает пригнуться – вовремя нажать на кнопку **«Вниз»**). Но вот что делать, когда путь вам преградят одновременно и гнезда и стоящий точно под ними бегемотик? Все очень просто – всего-то навсего нужно нажать два раза на кнопку **«Прыжок»** – сначала львенок прыгнет вместе со страусом, потом оттолкнется от его спины и перепрыгнет через препятствие. Главное, правильно рассчитать дистанцию прыжка – не прыгать слишком рано – тогда столкновения не избежать, и уж тем более не прыгать слишком поздно.
В конце уровня вам придется перебираться с острова на остров по бревнам, которые так и норовят утонуть вместе с героем игры – используйте навыки, которые вы приобрели, прыгая по мордам жирафов – не задерживайтесь и прыгайте с самого кончика бревна. И не забудьте взять жучка, который даст вам возможность побывать на бонусном уровне, где вам предстоит играть за Тимона.

Elefant graveyard (Слоновье кладбище)

Этот уровень представляет собой разительный контраст с жизнерадостными и веселыми предыдущими уровнями. Да, веселье закончилось, львенку предстоит бороться за жизнь, ведь если вы помните, коварный дядя заманил Симбу на Кладбище Слонов, кишмя кишащее гиенами, его приспешниками. В мультфильме выпутаться из этой заварушки Симбе помог отец.
А в игре вам предстоит рассчитывать только на свои собственные силы. Отвалы гниющих костей, угрюмые темные скалы, стервятники и гиены –

вот что ждет вас на этом уровне. Самая главная проблема, с которой вам придется столкнуться, это схватки с гиенами – в самом начале уровня из огромного слоновьего черепа вылезают сразу две таких вот не слишком дружелюбных зверушки. Но если вы изучите повадки гиен – никаких проблем у вас не возникнет, проблемы будут у ваших врагов. Главное, уворачивайтесь от их прыжков, прыгнув два раза, гиена устает и присаживается отдохнуть в этот момент на нее и нужно прыгать. Когда гиены полны жизненных сил, прыгать на них бессмысленно – просто зря потратите здоровье. Стервятников лучше атаковать сразу как только вы сможете до них дотянуться. Если вы хоть чуть-чуть помедлите, эти птички взлетят, и тогда убить их будет не так-то просто. Когда вы прыгаете, хватаясь в воздухе лапами за косточки, не забывайте удерживать кнопки «Вперед» и «Вверх», в противном случае вы так не за что и не ухватитесь. И не забудьте, что некоторые кости слишком хрупкие и имеют неприятную склонность осыпаться под ногами.

The Stampede (Ущелье. Массовое бегство)

Конечно, вы помните этот один из самых драматичных моментов в мультфильме – Скар предпринимает еще более радикальную попытку избавиться от племянника и заманивает его в ущелье, в которые гиены, подручные Скара, загоняют стадо антилоп. В мультфильме Симбу опять спасает Муфасса, правда, сам он гибнет от руки собственного брата, в игре же опять помощи ждать неоткуда, придется выпутываться самому. Тип графики на этом уровне кардинально меняется – это уже не вид сбоку а вид спереди, хотя графика и остается двухмерной, но впечатление этот уровень все равно производит очень сильное – антилопы несутся прямо на вас, кажется, что вот-вот они выпрыгнут с экрана телевизора и окажутся в комнате. Конечно же, ваша задача – не быть раздавленным в лепешку – стоит один раз попасть под копыта и половины здоровья как не бывало. Кроме того, вам нужно будет перепрыгивать через камни. Столкновение с камнем на полном ходу штука довольно неприятная. Главное, вовремя выбрать момент прыжка – прыгать надо в самый последний момент. В начале уровня можно довольно-таки продолжительное время избегать неприятностей, придерживаясь правой стены ущелья, как только начались камни – держитесь середины. Ну, а в самом конце уровня, когда антилопы заполняют почти весь экран, спастись можно, прижавшись к левой стене ущелья. Здесь вы уже в полной безопасности – можете не обращать даже внимания на камни – уровень пройден. Не исключено, что с первого раза пройти этот уровень у вас не получится, главное, запомнить расположение камней и точно определить, в какой момент нужно прижаться к левой стене.

В конце уровня вы увидите красочную заставочку – Скар отдает приказ своим гиенам – Убить его! И как вы сами может догадаться, на следующем уровне у Симбы опять возникнут кое- какие проблемы.

Simba Exile (Изгнание Симбы)

Симба покидает Страну Гордости. На пятки львенку наступают гиены. Правда, увидим мы их в самом конце уровня, но и без них у Симбы тоже хватает хлопот. Этот уровень чем-то отдаленно напоминает первый. Но на первом уровне замешкавшегося львенка не норовило пришибить падающим сверху булыжником, ему не приходилось скатываться вниз по узким тоннелям, стараясь не быть раздавленным огромными валунами. У него не было необходимости прыгать по камням над острым колючим кустарником или над пропастью, да и враги, в особенности мерзкие колючие дикобразы, встречались не в таких астрономических количествах. Почти в самом начале уровня вам попадется место, которое вы, возможно, с ходу и не пройдете – вы бежите по узкому тоннелю, за вами катится валун, в любой момент готовый раздавить вас в лепешку, а путь вам преграждает дикобраз, рычать на него бессмысленно – пока вы рычите, вас нагонит валун. Убрать с дороги настырного дикобраза можно, сделав подкат. Когда вы прыгаете по длинной веренице камней, не забудьте удерживать кнопки «Вперед» и «Вверх». Если камень достаточно широк, не забудьте чуть разбежаться – буквально на несколько мгновений нажмите на кнопку «Вперед». На этом уровне есть множество тайников,. скрывающих массу полезных вещей – вы можете пополнить запас здоровья, найти бонус и дополнительную жизнь. Отыскать эти тайники достаточно просто – когда вы падаете в что-то наподобие каменного колодца, не спешите отту-

да выбираться наверх – лучше подойдите поближе к стене и сделайте подкат. При помощи одного из таких тайников вы сможете не только взять бонус и существенно подправить здоровье, но и сократить путь, избежать пробежки по тому самому тоннелю, где путь вам преградит зловредный дикобраз. В самом конце уровня после запоминалки и очередного стада дикобразов есть тайник с дополнительной жизнью.

Попасть в него можно, спрыгнув с платформы, наводненной дикобразами, на маленький каменный выступ и, опять-таки, сделав подкат. Но вот после головокружительных прыжков по очередной веренице камней Симба скрывается в зарослях колючего кустарника, а на экране появляются гиены, которые кричат вслед убегающему львенку: «Если ты вернешься, мы тебя убьем!»

HAKUNA MATATA (Хакуна Матата)

В переводе с суахили эта фраза означает: «Нет проблем!». Так, если вы помните, звучит девиз двух новых друзей Симбы, которых он обрел в изгнании. Это их взгляд на мир. «Если мир повернулся к тебе спиной – повернись спиной к миру». «Не беспокойся, забудь обо всех проблемах до конца своих дней! Хакуна Матата». Но, тем не менее, проблем на этом уровне у вас возникнет ничуть не меньше, чем на предыдущих, может быть, даже и чуть побольше.

Вам придется спускаться по многочисленным водопадам (Нажмите в этот момент на «Паузу» и посмотрите, какое испуганное в этот момент у львенка выражение морды).

Спускаясь по водопадам, вы, кстати, при помощи кнопок **«Влево»** и **«Вправо»**, можете выбирать направление, в котором будет двигаться львенок. В самом начале уровня удерживайте постоянно кнопку «Вправо» – так вы существенно сократите себе путь. Не забывайте уничтожать излишне многочисленных паучков и лягушек.

После того как вы добрались до запоминалки, не забудьте взять удлинитель индикатора здоровья – для этого вам нужно прыгнуть в первый после запоминалки водопад и постоянно удерживать кнопку «Влево». Когда вы окажетесь внизу, вы столкнетесь с очень труднопреодолимой преградой – перед вами окажется поверхность воды, по которой плывут бревна. При известной сноровке можно допрыгать по этим бревнам до огромного водопада, по которому эти бревна и спускаются. Дальше вам предстоит долгий путь наверх, опять-таки по этим самым бревнам. Но скорее всего, этот путь закончится, не успев толком и начаться – вы сорветесь в воду и утонете. А теперь, начав все снова, лучше всего прыгать во второй от запоминалки водопад и постоянно удерживать кнопку «Вправо». Тогда вы окажетесь на каменной платформе где-то посередине большого водопада. Теперь внимательно присмотритесь к спускающимся по водопаду бревнам – они спускаются с очень неравномерной скоростью – одни побыстрее, другие помедленнее. К тому же в центре водопада спускается пара бревен, находящихся друг от друга точно на расстоянии прыжка вверх. Вот по этим-то бревнам вам и предстоит допрыгать до ствола дерева, перекинутого через водопад. Промежутки между такими вот парными бревнами лучше всего переждать на бревнах «медленных», спускающихся по краям водопада. Кстати, по дороге неплохо было бы взять дополнительную жизнь. Когда вы оказались наконец на стволе дерева, не спешите бежать вперед, лучше вернитесь назад, прыгните на скалу и возьмите бонус, если у вас не все в порядке со здоровьем (не у вас лично, а у львенка), можете воспользоваться очередным тайником, скрывающим букашку, улучшающую самочувствие нашего героя. Для того, чтобы проникнуть в этот тайник, нужно прыгнуть с конца бревна, вскарабкаться на каменную платформу и, как всегда, подбежать к стене и сделать подкат.

В конце этого уровня вас ждет босс – огромная горилла. Она будет пытаться закидать вас овощами, а ваши попытки прыгнуть на нее она будет пресекать сокрушительным ударом лапы. Прыгать на нее можно и нужно только тогда, когда она вознамерится постучать кулаками по земле, если вы не прыгнете на нее в этот момент, то, стоя на содрогающейся почве потеряете изрядный кусок индикатора здоровья. После вашего прыжка горилла заберется на очередную каменную платформу, и вам снова придется ждать, пока у нее не кончатся метательные овощи. Наконец, она заберется на самый верх, после серии ваших смертоносных прыжков она вскарабкается на самую последнюю платформу, где и совершит самоубийство – ударит по этой платформе кулачищами, непрочный камень осыплется под весом ее туши, и несчастное животное свалится в воду. Выглядит все это весьма эффектно.

Simba destiny (Судьба Симбы)

И вот наконец-то наш герой стал взрослым могучим львом. У него появилась возможность, а главное, насущная необходимость наносить удары лапой. Кроме того, его рычание стало куда более смертоносным – обезьян, например, оно разит наповал. Стоит вам подождать, пока индикатор рычания будет полон, найти местечко, где слишком уж много обезьян, и нажать на кнопку

«Рычание» – результат вас просто поразит – через весь экран посыплется дождик из дохлых обезьян.

Уровень этот, в сравнении с предыдущими, и уж тем более с последующими, очень прост. Ваша задача убивать обезьян и леопардов, стараться как можно реже падать в заросли колючего кустарника и по возможности не быть раздавленным увесистыми камнями. Секретов на этом уровне практически нет – все полезные вещи находятся на виду и найти их не составляет никакого труда. Будьте осторожны с камнями, подвешенными на лианах – чтобы сбросить их вниз, просто подпрыгните на месте и в прыжке нажмите кнопку «Удар». Чисто графически уровень нарисован просто великолепно – вы попадаете в ночные джунгли. В конце концов Симба оказывается у водоема, куда его привел старый Рафики, и видит в небе призрак своего отца, который говорит ему: «Ты должен занять свое место в Цикле Жизни».

Be Prepared (Готовься)

Так, если вы помните, называлась песня, которую Скар пел гиенам. «Готовьтесь использовать свой шанс, готовьтесь к сенсационным новостям. Начинается новая эра». Теперь Скару самому впору готовиться к сенсационным новостям – Симба возвращается в Страну Гордости. Возвращается для того, чтобы занять свое место на троне. Правда, в мультфильме возвращение Симбы занимает от силы полторы минуты, а в игре вам предстоит пройти очень длинный и очень трудный уровень. Вы снова окажетесь в той пещере, в которой Скар когда-то пел свою песню. Путь вам преградят вулканчики, плюющиеся раскаленной лавой, гиены, леопарды и летучие мыши. Это не считая того, что с потолка периодически сыплются капельки лавы. Но вот вы почти добрались до запоминалки. Но только вот она скрыта за куском камня закупорившим проход. Как же к ней подобраться? Да очень просто: вставайте на вулканчик (в тот момент, когда он не плюется лавой), прыгайте и в воздухе наносите удары по камню, висящему на потолке. Три удара, и камень свалится и вышибет затычку, путь будет свободен. Если вы уверены в своих силах и думаете, что обойдетесь без запоминалки выбивайте вторую затычку – тогда вам достанется бонус, дополнительная жизнь, жучок, восстанавливающий здоровье, одним словом, масса полезных вещей.

Дальше вам предстоит плыть на куске камня по морю раскаленной лавы, при этом вам предстоит отбивать массированные атаки летучих мышей. Но вот путь вам преградит скала, ваше плавсредство спокойно поплывет дальше по проходу под скалой, но Симбе в этот проход никак не протиснуться и придется карабкаться наверх – расправляться с гиеной и леопардом. Помните, что плавучий камень ждать вас не будет, если будете долго возиться, уплывет и без вас. Так что лучше не тратьте время на гиену – если вы быстро через нее перепрыгнете, она не обратит на вас никакого внимания, а начинайте сразу убивать леопарда, тогда вы наверняка успеете.

В конце уровня вы вряд ли сразу поймете, что надо делать – да это и не удивительно – глухая пещера, заполненная вулканчиками, сверху сыплется смертоносный каменный дождик. А ничего делать и не надо, надо ждать и по возможности оставаться в живых. А для того, чтобы остаться в живых – прыгайте с вулканчика на вулканчик, в тот момент, когда из них не хлещет лава. По прошествии некоторого времени с потолка на эти вулканчики начнут падать каменные затычки (постарайтесь под них не угодить), и когда затычка упадет на последний вулканчик, прыгайте на нее, и струя лавы вынесет вас прямо на следующий уровень.

Simba Return (Симба вернулся)

Симба вернулся – печальная новость для гиен, которых вам предстоит истребить, наверное, не один десяток (сколько точно, я не считал). Под мудрым руководством Скара Страна Гордости превратилась в выжженную пустыню. Нет ни воды, ни пищи, одни только выжженные скалы и стаи гиен. Как ни странно, на этом уровне главное не заблудиться – ведь ваш путь пролегает через длинную цепь пещер, одни из них ведут в тупики, другие к огромным стаям гиен, третьи выкидывают вас на начало уровня. Войти в очередную пещеру можно только уничтожив всех гиен в той пещере, где вы уже находитесь. В начале уровня перед вами три пещеры – путь через первую заканчивается тупиком, путь через вторую тоже ведет в тупик, но в этом тупике вы сможете отыскать жучка, удлиняющего индикатор здоровья (такая полезная вещь не помешает перед встречей с коварным Скаром), а вот путь через третью пещеру ведет к выходу. Правда, путь этот чрезвычайно длинный и на нем встречается слишком

много ответвлений (например, из одной из пещер ведут сразу пять выходов, а вам нужен только один). Но если внимательно запоминаете свои ошибки (а избежать их можно только при очень уж благоприятном стечении обстоятельств), то в конце концов вы все же доберетесь до выхода.

Priderock (Скала Гордости)

А вот, наконец, долгожданная встреча с дядюшкой Скаром. Скар коварный и сильный противник, но на стороне Симбы сила и молодость, а также осознание правоты своего дела. Вам предстоит целых три раза сражаться со Скаром, после каждой стычки старый лев будет делать ноги, а вам придется карабкаться по камням и пылающим скалам к месту следующего поединка. В камни периодически бьют молнии, путь вам преграждают толпы гиен. Вообще-то убить Скара довольно таки просто. Но если вы не знаете как именно это надо делать, эта задача покажется вам поначалу просто невыполнимой. Нанесите Скару два удара лапой (лучше всего это делать, когда он идет вперед, когда он пятится или стоит на месте, он ставит блок – прикрывается лапой). После двух ваших ударов он начинает зализывать раны – тогда-то самое время кинуть его через себя (надеюсь, вы помните, как это делать – «Вперед» и «Верхний удар лапой»). Во время первого поединка вам придется проделать это два раза, во время второго три, а о последней схватке надо поговорить отдельно. Она состоится на самой верхней точке уровня. Для начала киньте Скара через себя четыре раза. После этого Скар прекратит всякое сопротивление и вам останется только скинуть его в пропасть. Когда Скар находится спиной к пропасти неподалеку от ее края, перепрыгните через него и нанесите ему увесистый удар по заднице. Скар развернется и тогда сделайте последний бросок через себя. Теперь вам останется только посмотреть, как Симба, уже будучи Королем, стоит на вершине Скалы Гордости и издает гордый царственный рык. Можете себя поздравить – вы наконец стали Царем Зверей.

LORD MONARCH

ЛОРД МОНАРХ

Не так давно, примерно в средние века, феодалы имели обыкновение воровать принцесс из одних замков и перевозить их в другие, не менее достойные дворцы. В это время еще не была жива вера в магию (как белую, так и черную). В один прекрасный день была похищена принцесса RUBIA, из своих покоев (и где только стража была?!). Поэтому, несомненно, этот день запомнится не только похищенной принцессе RUBIA, но и ее отцу KING'у, а также и тому, кто пойдет спасать ее, то есть вам. Вы будете управлять тем самым безумцем, который и согласится на свою голову на поиски RUBIA. Зовут его ALFRED. Неудивительно, что когда ALFRED приходит к KING'у с просьбой благословить его на поиски, тот с радостью соглашается отпустить ALFRED'а, ведь никто в королевстве KING'а не обезумел до такой степени, чтобы куда-то идти за какой-то там принцессой.

1 игрок	Стратегия	60% Рейтинг

Предыстория

Итак, **ALFRED**. Кто он такой? **ALFRED** является вассалом **KING**'а. Он прославлен в королевстве как человек храбрый, честный и до безумия вспыльчивый. Неудивительно, что **ALFRED** захотел отправиться за **RUBIA**. Тем более, что (как и во всех сказках) **KING** обещал отдать замуж свою дочь за того, кто приведет ее обратно в целости и невредимости. Так как королевство **KING'а** считается дружелюбным ко всем странникам, прибывшим из других мест, а слух о пропавшей принцессе **RUBIA**, дочери **KING**'а, распространился очень быстро для средних веков, то в помощь **ALFRED**'у навязались еще два спутника: старый ветеран по имени **OLD LANCE**, который знает королевство **KING**'а как свои пять пальцев, и **SPANKY**, существо, напоминающее с виду бога Амура, но это не Амур, а эльф, до конца еще не повзрослевшей. Несмотря на своей маленький рост, эльф **SPANKY** очень быстро перемещается на своих маленьких крылышках. Он прилетел из леса, в котором прослышал о краже **RUBIA**, о немногочисленных приключениях-безумствах **ALFRED**'а. Тем не менее, у лесных эльфов существует особый нюх на приключения и любовь между принцессами и слугами королей.

Ну вот и собрались вместе: старик **LANCE** и **SPANKY** уже наготове, и **ALFRED** скоро подготовит своих солдат к долгожданному походу. Остается лишь сказать, что к сожалению, эта игра на японском языке, что создает дополнительные трудности в прохождении.

Начальное главное меню

History

1. Место для записи 1
2. Место для записи 2
3. Место для записи 3

– Стереть запись

– Скопировать запись

Место для записи там, где вы можете записать свою ситуацию. Чтобы войти в нее, нужно навести курсор на место записи 1, 2 или 3 и нажать кнопку **C** (OK). Если вы вошли в эту опцию, появится дополнительное меню:

Game Type (род игры)

– Начало игры

– Вызов записи

– OPTIONS

Вызов записи – если вы хотите войти в нее, наведите курсор и нажмите кнопку **C** (OK). Если вы вошли в нее, появится следующее меню:

Mare Type (тип карты)

– Практика для начинающего

– Практика для профессионала игры

Практика для начинающего – игра с начального уровня, отличается своей легкостью. Здесь встречаются короли начальных этапов игры.

Практика профессионала игры – игра на конечных этапах игры.

Options

– SPEED (скорость)
– SOUND (звук) ON/OFF
– MUSIC (музыка) ON/OFF
– CONTROL 1...3
– KEY SET X-TAXY-VIEWZ-TAXA-TAXB-MAPC-OK
– EXIT

SPEED-регулирование скорости движения вашего курсора по экрану во время игры.
CONTROL – смена управления кнопок (**A**, **B**, **C**), контроль кнопок **X**, **Y**, **Z** не изменится.

Key Set

В начале игры дается стандартное управление (**CONTROL 1**).
Кнопки **X** и **Z** – понижение и повышение **TAX** (налога).
Кнопка **Y** – установление паузы в игре (**VIEW**).
Кнопка **A** – регулировка уровня налога (**TAX**). Чтобы изменить уровень налога, надо, удерживая кнопку **A**, нажать курсор вверх (повышение налога) или вниз (понижение налога).
Кнопка **B** – просмотр карты уровня. Данная функция позволит изменить размер карты данного уровня игры. Для этого надо, удерживая кнопку **B**, нажать курсор налево или направо.
Кнопка **C** – ОК – подтверждение.
Стирание записи – для этого задействуйте опцию «стереть запись», появится курсор. Наведите его на «место для записи», которую хотите стереть. После этого нажмите кнопку **C** – появятся два слова: верхнее – «Да», нижнее – «Нет». Если вы хотите стереть запись, выберете «Да» и нажмите кнопку **C**.
Копирование записи – для этого задействуйте опцию «скопировать запись», появится курсор. Наведите его на «место записи», которую хотите скопировать. После этого нажмите кнопку **C** – появится стрелка, ведущая от «места записи», которую вы хотите скопировать, в «место записи», куда вы хотите скопировать. Выберите любую из двух «мест записей» и нажмите кнопку **C** – появятся два слова: верхнее «Да», нижнее – «Нет». Выберете «Да» и нажмите кнопку **C**.

Начало игры

Процесс игры состоит из двух моментов:
– управление мультипликационной заставкой;
– управление в самой игре.
Между прохождением различных уровней игры встречаются мультипликационные заставки. В этом случае управление кнопками следующее:
Кнопка **START** – сброс мультипликационной заставки. При ее нажатии вы начинаете прохождение игры без просмотра заставки.
Кнопки **A, X, Y, Z** – не задействованы.
Кнопка **B** – ускорение движения вашего персонажа от одного уровня к другому.
Кнопка **C** – ОК
Во время мультипликационной заставки появляется следующее меню:
MOVE – дальнейшее движение
STATUS
STATUS LIST
1 2 3 4
1 – номер уровня (считая от начала).
2 – количество завоеванной территории в данном уровне (%).
3 – количество потраченных дней и часов на данный уровень.
4 – количество оставшихся дней и часов на прохождение остальных уровней данного этапа.
В начале игры, как и в начале каждого этапа, строка в **STATUS**'е пустая. Если вы прошли более одного уровня в данном этапе, то результаты этих уровней фиксируются в статусе. Эти результаты можно улучшить по вашему желанию. Для этого надо навести курсор на результат данного уровня и нажать кнопку **C** (ОК).

Управление в самой игре

Сама игра начинается с названия уровня. Далее вы общаетесь с персонажами игры. Если вы хотите пропустить разговоры, нажмите несколько раз **START**. После этого начинается сама игра, поставленная на паузу (**VIEW**). Перед вами предстанет полная карта.
Кнопка **START** – вызов функционального меню.
UNIT, ALL, STATUS, VIEW, OPTIONS, GIVE UP, HELP
Опция «**UNIT**» позволяет вам задать всем имеющимся в вашем распоряжении солдатам определенную функцию. В этом случае ваши солдаты (где бы вы не находились) выполняют заданную вами функцию.

Функции опции «UNIT»

1 – (автоматически задается в начале каждого уровня). Перекладывает управление с вас на компьютер; вы можете управлять солдатами, но и без вашего вмешательства солдаты не останутся без дела.
2 – функция постройки военных лагерей (**CAMP**), похожих на домики.
3 – функции разрушения вражеских лагерей.
4 – функция срубки деревьев (**WOOD**).
5 – функция разрушения перегородок (**FENCE**).
6 – функция завала пещер (**CAVE**).

Опция «ALL»

позволяет вам направить определенное количество солдат с заданной вами функцией в любое доступное для ваших солдат место.
1 – функция отменяет предыдущее действие солдата, который после выполнения задания ожидает нового приказа.
2 – функция постройки военных лагерей в указанном месте.
3 – функция разрушения военных лагерей (как вражеских, так и своих) в указанном месте.
4 – функция перекладывания управления с вас на компьютер.
5 – функция постройки перегородок в указанном месте.
6 – функция разрушения перегородок в указанном месте.

7 – функция, приказывающая находиться (стоять) в указанном курсором месте.
8 – функция постройки мостов (**BRIDGE**), а также починки мостов на море (**SEA**) или на магме (**MAGMA**) в указанном месте.
9 – функция разрушения мостов в указанном месте.
10 – функция, приказывающая пойти в указанное курсором место и действовать в зависимости от обстановки (строить дома, срубать деревья и т. д.).
11 – функция срубки деревьев в указанном месте.
12 – функция завала пещер в указанном месте.
При утверждении какой-либо функции (1-12) опции **« ALL»** появятся два слова: «Да» и «Нет». Если вы приказали отдельно кому-нибудь выполнить какую-либо функцию и после этого воспользовались опцией **«ALL»**, то появится следующее меню, состоящее из 3-х строк:
- приказывает всем солдатам выполнить заданную вами функцию, независимо от того заняты они работой или нет;
- приказывает всем солдатам выполнить заданную вами функцию, кроме тех, кто занят работой;
- позволяет вам выбирать, каким образом вы хотите приказать выполнить заданную функцию.
Опция **«STATUS»** позволяет вам ознакомиться с ситуацией в игре в данный момент. При активизировании этой опции появляется следующая статистика:

К – король (KING)

... % – процент завоеваний территории от общей территории,
... P1 – энергия короля (текущая),
Sx... – количество солдат
...P2 – общая энергия солдат,
x... – количество военных лагерей,
... P3 – общая энергия военных лагерей,
TAX... % – установленный процент налога,
...G – количество золотых.
Если рамки каких-либо королей соединены вместе – это значит, что они союзники; если раздельно – значит, враги.
Опция «VIEW» – является паузой.
Опция «GIVE UP» – при выборе данной опции появится следующее меню:

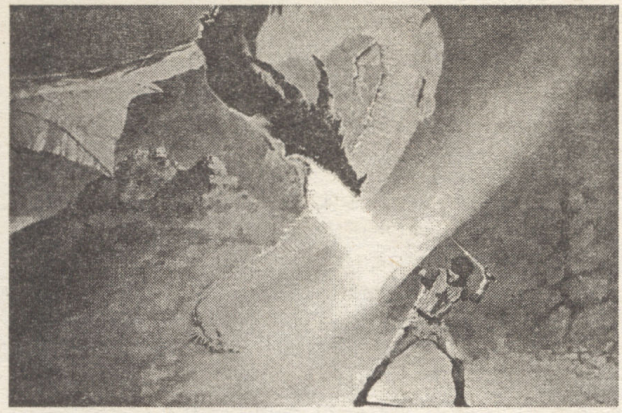
– возврат в игру без изменения ситуации;
– прохождение этого же уровня сначала;
– выход из уровня.
Опция «HELP» – здесь вы получите советы по данному уровню.
Кнопки **X, Y, Z** и **A** – такие же, как и в **OPTIONS**.
Кнопка **B** – карта. При нажатии кнопки **B** и ее удержании появляется следующее:
L – малый участок карты (малая карта).
M – участок, занимающий четверть от общей карты (средняя карта).
S – карта уровня (большая карта).
Также кнопка **B** служит для отмены функции.
Кнопка **C** – подтверждение функции. Ею осуществляется управление королем и солдатами. Для управления королем наведите курсор на него, нажмите кнопку **C**, и ведите **KING**'а, куда хотите, при этом появляется количество шагов (в цифрах), означающих расстояние от местоположения вашего короля до места назначения. Если прозвучит сигнал, значит ваш король не может туда идти.
Управление солдатом
Для этого наведите курсор на солдата, нажмите кнопку **C**, наведите курсор на нужное вам место, как и с королем; появится количество шагов от местонахождения солдата до места назначения. После наведения курсора на нужное вам место, нажмите еще раз кнопку **C**, появится меню, такое же как и при опции **ALL**. После задания функции солдату может появиться следующее меню:
– приказ солдату выполнить данную вами функцию однократно;
– солдат выполнит данную вами функцию однократно и после этого ничего не делает, т. е. ожидает нового приказа;
– приказ солдату выполнять данную вами функцию постоянно.
При встрече солдат или короля с различными существами, вылезающими из пещер (**CAVE**), а так- же с солдатами противника, происходит сражение, при этом побеждает тот, у кого больше энергии (P). Исключение составляют два случая:
– солдат или король, находящиеся в замке. Если какой-либо король находится в замке, то его защита увеличивается в несколько раз. Если солдат стоит в замке своего короля, то у него не уменьшается энергия.
– солдат или король, находящиеся в военном лагере (**CAMP**) При этом у них не отнимается энергия, если есть деньги.
Король, как и существа из пещер, относительно благополучны, т.к. они не могут ничего, кроме как ходить и уничтожать. Король может брать сокровища (**TREASURE**) и освобождать друзей.

Строения

В игре есть строения: замок (**CASTLE**), военные лагеря (**CAMP**), город (**CITY**), мосты (**BRIDGE**), перегородки (**FENCE**).

Замок (CASTLE)

Замком владеет каждый король в начале каждого уровня. Замок нельзя построить. Он самолик-



видируется при уничтожении его хозяина – короля. Если король выйдет из замка (к примеру, за сокровищами), то он потратит свою энергию (точнее, часть энергии). После возвращения в замок энергия короля восстановится. Находясь в замке, король получает деньги с военных лагерей, при условии, что налог (TAX) не равен 0%. Если уничтожить какого-либо короля, то военные лагеря данного короля и перекрашиваются в цвет короля-победителя, а также к нему приходят все деньги побежденного короля.

Военные лагеря (CAMP)

Военные лагеря строят солдаты, тратя при этом часть своей энергии и 100G (золотых) на постройку. Смысл военных лагерей: производить солдат, а также, благодаря военным лагерям, король получает от них деньги. У лагерей энергия постепенно увеличивается и, достигнув определенного уровня, выпускает из себя солдат, а затем все заново. Автоматически после постройки лагерей рядом с каждой стороны появляются дороги (**ROAD**). Если поставить солдат или короля на лагерь, то они будут терять энергию. У вас должно быть определенное количество денег, иначе, даже находясь в лагере, солдаты все равно будут терять энергию до определенного уровня.

Город (CITY)

Город встречается не во всех уровнях. Как правило, он принадлежит какому-нибудь королю. Это можно узнать, наведя курсор на город. На стене города должен висеть флаг определенного цвета. Если же флаг не висит, значит город никому не принадлежит. Имея в своем распоряжении город, вы будете получать 2500 G каждый раз через определенный промежуток времени. Их вам будет приносить солдат с мешком, который выходит из города, когда город накопит энергию до 250 P. Этот солдат с мешком не умеет сражаться, поэтому его легко уничтожить – достаточно противнику поставить на его пути домик. Наткнувшись на вражеский домик, солдат умрет. Он не сможет выйти из города, если на его пути возникнут преграды, например, сломанный мост.

Если город ничейный или противника, то вы можете завоевать его. Для этого вам всего лишь направить короля в город, и тогда он станет вашим. Чем больше у вас городов, тем больше денег. За свои города можете не беспокоиться: другие короли не ходят в города, чтобы отвоевать их.

Мосты (BRIDGE)

Мосты – средство переправы через море (**SEA**) и магму (**MAGMA**). Их можно чинить, если они в разрушенном состоянии, а также ломать. Обычно в начале каждого уровня все мосты сломаны. Но это не значит, что только на месте разрушенного моста единственная переправа. Можно построить мост и на море, и на магме, но на это уйдет больше денег. Минимум затрат прилагается при починке моста. А разрушение мостов – удовольствие бесплатное.

Ограждение (FENCE)

Как правило, ограждения специально поставлены на вашем пути, чтобы тормозить ваше продвижение. Но они расположены и вблизи пещер, из которых вылезают враги. Возможно, их специально поставили, чтобы враги не могли гулять по всей территории, т.к. они не могут ломать ограждение. Преграды можно ставить на пути противника, мешая солдатам (врагам) ходить по всей территории. Ограждения им не сломать.

Местность

PLAIN (равнина). Строительство военных лагерей и ограждений (**FENCE**) ведется только на равнине.

CLIFF (скала). Скалы представляют собой неприступные барьеры, их нельзя перейти, на них ничего не построить.

HILL (холм). Все, что относится к скалам, относится и к холмам. Различие только в том, что рядом есть равнины в несколько «этажей» (возвышенность, низменность).

WOOD (лес). Лес – разновидность препятствий. По нему можно передвигаться, но построить что-либо возможно, лишь срубив деревья.

SEA and MAGMA (море и магма). На море и магме ничего не соорудить, кроме мостов.

Налог (TAX)

Налог – это основной источник ваших доходов. Его собирают с военных лагерей. Величина сбора налога зависит от:

– установленного процента налога с военных лагерей;

– количества лагерей.

Чем больше налоговый %, тем больше вы будете получать денег и тем меньше будет производиться солдат в военных лагерях, и наоборот.

При установлении налога – 30% будет постепенно добавляться максимальное количество денег и перестанут производиться солдаты. При установлении налога 0% вам не будут прибавляться деньги и будет производится достаточно большое количество солдат.

Денежный доход от налога увеличится только в случае, если ваш король находится в вашем замке. Если же он вне замка – деньги прекращают поступать и начинает действовать система «налог-0%».

Характеристика солдат

Солдаты делятся на три категории:
– **Soldier (солдат)** – энергия: 1-999 P.
– **Master (мастер)** – энергия: 1000-9999 P.
– **Legioner (легионер)** – энергия: свыше 10000 P.
Солдаты образуются из военных лагерей. Чтобы создать мастера или легионера, нужно соединить определенное количество солдат воедино. Король тоже может воссоединяться с солдатом (мастером, легионером), при этом энергия солдата добавляется к энергии короля.
На средней карте (**L M S**) солдат обозначается **S**, мастер – **M**, легионер – **L**, король обозначается **K**.

Игровой экран

1 – игровое поле
2 – название, энергия и изображение персонажа (врага, солдата, короля)
3 – название, энергия и изображение сооружения или местности
4 – ваше количество золотых и установленный вами налог (%)
5 – уровень налога. Красная черта – рекомендуемый компьютером налог
6 – сверху – количество времени, затраченного на данный момент; снизу – количество времени, оставшееся на прохождение уровней данного этапа
7 – время суток.
После прохождения каждого уровня появляются данные о прохождении его:
VICTORY
1 – количество времени, потраченное на прохождение данного уровня (в день)
2 – количество завоеванной территории (%)
3 – штрафное время – время, добавляемое вам ко времени, потраченному на прохождение данного уровня. Оно зависит от количества завоеванной территории
4 – коэффициент сражений (%)
5 – время, зависящее от коэффициента сражений; чем оно больше, тем лучше
6 – время, которое вам зафиксируют на прохождение данного уровня (подсчет: 6=1+3-5).

Прохождение

Сама игра представляет из себя стратегию. В каждом уровне основной целью является уничтожение вражеских королей, а также завоевание территории, так как от этого зависит количество дней, даваемых на прохождение следующего уровня.
Каждый этап состоит из 4-х уровней. На прохождение этих уровней дается 160 дней. Чем больше вы завоюете территории, тем меньше вам прибавят штрафного времени к потраченным вами дням на этот уровень. Все данные вы увидите после прохождения каждого уровня. Кроме этого, почти в каждом уровне есть дополнительные цели, о которых будет рассказано позже.

1 этап

1.1. В этом уровне есть два короля: белый король – ваш король, его зовут **ALFRED**, и красный король по имени **ACHIEF**. Прохождение уровня не представляет сложности. Осваивайте территорию и время от времени посылайте вашего короля уничтожать военные лагеря противника, чтобы красный король не имел возможности расширять свои владения. Но не забывайте об энергии вашего короля, ведь она постепенно уменьшается. Как только у него останется мало энергии, посылайте его в свой замок, где он восстановит и увеличит свою энергию, после чего он готов снова идти в бой с противником. Пользуйтесь таким приемом в каждом уровне. Затем, когда вы освоите почти всю территорию, и красный король станет слабым, уничтожьте его с помощью короля или солдат.
1.2. В этом уровне уже два вражеских короля: синий и красный. Появится новое сооружение – **BRIDGE**, и новая местность – **HILL**.
Стратегия: *первого же солдата пошлите чинить мост, чтобы ваш король смог пройти к синим. Пока он занимается уничтожением синих, пусть солдаты постепенно осваивают территорию возле вашего замка и далее. Затем, уничтожив синего короля, постепенно приближайтесь к красному королю и уничтожайте его.*
1.3. Новые сооружения: ограждение (**FENCE**) и пещера (**CAVE**). Как говорилось ранее (см. «ограждение»), их ставят для того, чтобы тормозить ваше продвижение и преграждать путь врагам, которые вылезают из пещер. Здесь действуют оба случая.
Стратегия: освойте возле замка территорию, затем, убрав преграду, сразу же завалите пещеру, чтобы из нее больше не вылезли враги (на средней карте они обозначаются «<b>»). Уничтожьте красных, а затем почините мост, ведущий в страну синих, и разгромите их.
1.4. Здесь действуют уже три короля-противника: синий, красный и желтый короли. Впервые появится город (см. «строения»: город).
Стратегия: *первых же солдат отправьте ломать перегородку. Как только они это сделают, сразу же прикажите им заделать дырки пещер, расположенных вблизи вашего замка. Оттуда могут вылезти враги и попортить ваши лагеря. Затем постарайтесь как можно быстрее захватить город, принадлежащий красному королю. Для этого солдаты должны починить мост, ведущий к городу. Как только они это сделают, посылайте вашего короля в город. Правда, город будет охранять один красный солдат, но он вам не*

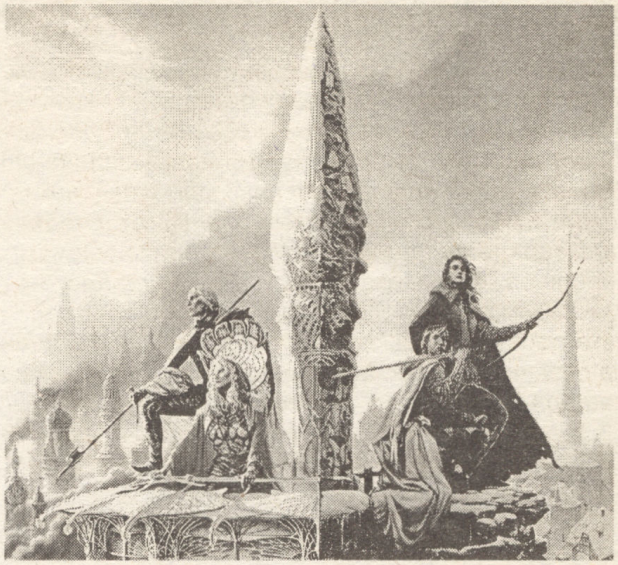
помеха. Вообще, сама карта этого уровня делится на три территории: верхнюю, среднюю и нижнюю. В верхней находится город и красный король, в средней слева ваш король, а в нижней части слева – желтый король, справа – синий король. Сразу же старайтесь захватить всю середину. Оставьте несколько солдат возле синих, а сами в это время громите красного короля. После этого наступайте на синего, а затем на желтого.

2 этап

После прохождения 1 этапа вы увидите мультипликационную заставку. Ваш король пойдет вниз по дороге и дойдет до охранника. Здесь дорога разделится на три дороги, каждая из которых ведет к какой-либо стране. Поговорив с охранниками, вы сможете выбрать любую из трех. Посередине будет большой замок – это уровень 2.4. Чтобы попасть в него, нужно пройти 2.1 – 2.3. Верхняя дорога ведет к уровню 2.1., средняя – 2.2., нижняя – 2.3.

2.1. Здесь уже четыре короля: ваш король, красный, синий и желтый. Желтого короля (вернее, королеву) зовут **GESSYU**. В этом уровне есть два города: желтый и красный. Появится и кое-что новенькое, ранее не встречавшееся вам, а именно: сундуки с деньгами (**TREASURE**) по 5000 G. Сундуков целых три штуки, так что вы можете получить достаточно приличную сумму. Но не очень-то обольщайтесь: не один вы охотник за сокровищами, их может успеть взять **GESSYU**, если не придерживаться верной стратегии.

Стратегия: *недалеко от вашего замка будет находиться город красных. Так что в первую очередь захватите его, а также сразу же кого-нибудь пошлите заделать пещеру возле города. Теперь надо постараться взять все три сундука с деньгами раньше, чем это успеет **GESSYU**. Для этого сразу же посылайте своих солдат чинить мост на островок, где спрятаны два сундука. Как только солдаты приведут мост в порядок, направляйте вашего короля к сундукам. Когда он ими завладеет (если сил хватит, то есть, энергии), хватайте сразу же третий сундук, находящийся немного выше красного короля. Пока вы все это делаете, желтые солдаты все больше и больше захватывают пространство, так что постарайтесь быстро уничтожить красного короля и заблокируйте мосты, ведущие на вашу территорию, чтобы противник не смог проникнуть к вам. Для этого возле обоих мостов соорудите лагерь и приставьте охранять каждый мост одного, достаточно сильного солдата (или мастера), задав ему функцию «разрушения моста» на все время. Пусть себе синие солдаты дерутся с желтыми, а вы, не теряя ни секунды, освойте всю территорию целиком. У синего замка вы найдете недостроенный мост. Достройте его и уничтожьте синего короля. Когда дело закончено, можно починить мосты и напасть на желтых солдат сразу с трех сторон, не трогая пока желтую королеву*



*(**GESSYU**). Займите всю территорию, оставив желтым островок, где находится **GESSYU**. К острову ведут три моста, на разрушение которых отправьте своих солдат, предварительно подождав, когда те наберутся силы равной, силе легионеров, для чего поставьте налог на 30 %. Напасть на желтую королеву и уничтожить его можно лишь после 68000 G.*

2.2. Здесь вам предстоит освободить от виселицы как можно больше ассистентов (**AN ASSISTANT**), в том числе, доктора **DR. JOZEPPE**, который находится чуть выше красного короля. В этом случае вам помешает **GESSYU**, стараясь захватить как можно больше ассистентов.

Стратегия: *взяв сокровища, постепенно направляйте солдат в центр, поближе к **GESSYU**, не входя на ее территорию. Стройте дома и следите за ее действиями. Не позволяйте **GESSYU** выходить из замка, перекрывая дорогу либо солдатами, либо королем. А лучше всего сломать за ней мост. Потом можно спокойно уничтожить последовательно красного и синего королей.*

2.3. Все дороги ведут к середине, где на возвышенности находится **ORB**, смысл действий которого непонятен, но каждый его охраняет. Освоив свою часть, короли рвутся с помощью своих солдат захватить центр и в этот момент их захватить сложно. А из четырех рядом расположенных пещер время от времени выходят враги, тормозящие вашу деятельность. Вот один, может быть, не самый лучший, пример прохождения.

Стратегия: *добравшись до середины, завалите камнями по одной пещере со стороны желтых и синих (чтобы они не могли пройти к вам). Постепенно уничтожьте красного короля. Вам придется построить мост к синим чуть выше вашего замка. Уничтожив синих, постройте мост к желтым и уничтожьте его.*

2.4. Вместо красного короля появится фиолетовая королева (**RUBIA**). Самый сильный в начале уровня – синий король, которого нужно непременно уничтожить. **GESSYU** и **RUBIA** станут вашими союзниками, но вы не очень-то давайте распространяться солдатам **GESSYU**, так как именно с ней придется сразиться после смерти сине-

го короля. Насчет **RUBIA** не беспокойтесь, она до конца на вашей стороне.

Стратегия:*освойте территорию возле замка, постепенно продвигаясь наверх к синим. Не суйтесь на территорию желтых, не уничтожив синих. Уничтожив синего короля, слева от своего замка постройте мост, ведущий к желтым, и атакуйте* ***GESSYU*** *с двух сторон: сверху и со стороны вашего замка.*

3 этап

После 2 этапа вы выйдете из замка и пойдете вверх по дороге до развилки. Верхняя дорога ведет к уровню 3.1, нижняя – к уровню 3.2.

3.1. Действуют два вражеских короля – красный и синий. Все по-прежнему, только поменялись враги (вместо слизняков – гориллы).

3.2. Появляется новая местность, называемая отбросами (**WAST**), на которой есть пять сундуков с деньгами, но на ней нельзя строить.

3.3. Сражаются четыре короля. Красного короля зовут **GEOPALDON**. Все вражеские короли – союзники между собой. Во время игры через некоторое время пойдет снег, смысл которого непонятен. Здесь находятся два города, которые с самого начала игры принадлежат вам.

Стратегия: *первых же солдат пошлите чинить мост к синему королю, при этом освободите дорогу солдату из города. Уничтожьте синего короля, затем желтого, ну , а потом принимайтесь за красного.*

3.4. Все те же короли, как и в предыдущем уровне. На четвертый день появляются солдаты **GESSYU** (на средней карте они обозначаются: **G**). Как ни странно, но они будут за вас. Их 8 человек с достаточно большой энергией у каждого. Вы можете ими управлять.

Стратегия: *сначала уничтожьте синего короля, перекрыв мост желтым солдатам. Затем принимайтесь за желтого короля, захватите оба города и уничтожьте красного короля.*

4 этап

4.1. Красный, синий и желтый короли – союзники, и все они против вас. Вообще, привыкайте к этому. Они теперь в каждом уровне будут между собой союзниками (чтобы в этом убедиться посмотрите **STATUS**). Как обычно, здесь имеются и враги. Но если вы посмотрите повнимательнее, то вы не найдете ни одной пещеры. На самом деле пещеры спрятаны под деревьями, и для того, чтобы узнать, где они находятся, вам надо срубить все деревья в этой местности.

Стратегия: *первым делом уничтожьте желтого короля, а затем возьмите сокровища. Когда вы уничтожите желтого короля, красные и синие уже достаточно разрастутся. Так что вам решать, на кого вы дальше нападете. Лучше на красного короля, он вам ближе, но не забывайте про синих, они постепенно будут стараться на вас давить сверху. Так что основные силы пошлите на синих. А короля и парочку сильных солдат – на красных.*

4.2. Имеется один город, находящийся возле синих. По пути, когда вы будете осваивать территорию, вам будут встречаться каменные головы, торчащие из земли. В начале игры они окружены деревьями. Эти головы будут мешать продвижению ваших солдат, их невозможно уничтожить. Всего их пять. Две из них, которые находятся слева сверху от вашего замка, будут действовать следующим образом: они окружают место вокруг себя деревьями, если этих деревьев на этом месте нет, и уничтожают все здания вокруг себя, за исключением тех, на которых стоят солдаты. Однако эти две головы, как правило, оживают один раз за всю игру. Остальные же три действуют иначе. Спустя некоторое время после начала игры, они оживают и начинают вертеться вокруг своей оси, извергая из себя пламя, которое уничтожает возле себя дома, а также проходящих мимо солдат.

Стратегия: *осваивайте территорию, постепенно поднимаясь на север. Затем, когда вы дойдете до красных и желтых, вы сможете решить сами, кого предпочитаете уничтожить в первую очередь. Лучше все-таки начинать с красных, затем с желтых, ну, а в конце синих, предварительно захватив их город.*

4.3. Можете порадоваться: наконец-то появилось что-то новенькое спустя несколько уровней. Этим новеньким здесь являются деревья, да причем не простые, а живые. Хотя, когда вы узнаете о них побольше, вы вряд ли обрадуетесь их появлению. В самом начале уровня они находятся на севере, западе и востоке. Они располагаются небольшой кучкой, во главе которой большое дерево (**A BIG TREE**). С самого начала игры эта кучка начинает расти и с каждой минутой этих деревьев становится все больше. Хорошо еще, что они нейтральные, т.е. они сами по себе. Вам же, как впрочем, и другим королям, они будут мешать осваивать территорию рядом с ними. Они не нападают ни на кого, но в том месте, где они растут, трудно построить военные лагеря, т.к. как только ваш солдат срубит дерево (кстати, живые деревья может срубить и король), как через несколько секунд на этом месте вырастет опять живое дерево. Этим-то они и отличаются от простых деревьев. Чем больше живых деревьев, тем больше энергии у большого дерева. Чтобы они не мешали, надо уничтожить большое дерево, и тогда все живые деревья вокруг него превратятся в ограждение (**FENCE**), которое можно сломать и построить на этом месте военные лагеря (**CAMP**).

Стратегия: *первых же солдат пошлите строить мост, ведущий к синим (достаточно одного моста). Затем как можно быстрее уничтожьте синего короля. Если вы хотите уничтожить дерево, которое находится на севере от вашего замка, накопите побольше солдат и пошлите их всех на живые деревья. Как только у большого дерева будет меньше энергии, чем у вашего короля, посылайте короля на дерево, чтобы он его уничтожил. В это время солдаты красного короля будут стараться проникнуть на территорию, где раньше был синий король, так что заранее заблокируйте мост и освойте всю свою территорию. Когда вы это сделаете, нападите на красных и уничтожьте. Остальные же большие деревья уничтожать необязательно.*

4.4. Здесь, как и в прошлом уровне, вам встретятся живые деревья, а также в лице желтого короля будет представлен **WOODHEAD** (лесной дух). Он является главным боссом 4 этапа. Один из примеров прохождения уровня следующий.

Стратегия: *в принципе можно, сразу попытаться уничтожить большое дерево, но пока вы его будете уничтожать, синие могут напасть на вас, т.к. они находятся вблизи вашего замка. Та что лучше нападите сразу же на синих, а потом сразу на красных. Действуйте стремительно. Ведь пока вы будете уничтожать синих, а затем красных, желтые в это время будут копить свои силы, т.к. они не могут освоить большое пространство, потому что единственный проход закрывает замок красного короля, при этом у желтых есть еще свой город. Так что перед уничтожением красного короля накопите достаточно сил для отражения атаки со стороны желтых. Главное- сдержать желтых, а затем сразу же уничтожить.*

5 этап

5.1. Здесь присутствуют синий и красный короли, каждого из которых зовут **A PIERROT**. Также в этом уровне обитает маг (на средней карте он обозначаетс **P**). В принципе, он никому не приносит вреда, если только к нему не приближаться. Он ходит сам по себе, не отходя далеко от своего дома. Если от кого-нибудь коснется (будь то солдат или король), то считайте, что у вас его уже нет. Если это будет солдат – потеря небольшая, если же это король – можно считать, что игра проиграна, т.к. при прикосновении с королем он уводит его к себе в дом, и после этого пленник уже не появляется. Хотя есть один способ справиться с магом: надо просто уничтожить его дом, и он исчезнет. Кстати, он может телепортироваться с одного места на другое. Насчет прохождения, здесь ничего сложного нет.

5.2. В этом уровне ничего нового нет, так вам покажется в начале игры. Но через некоторое время вы сможете увидеть, что мосты, которые не сломаны, постепенно сами по себе начнут ломаться, так что следите за мостами, когда через них будет проходить король, да и сами солдаты.

Стратегия: *захват города, уничтожение синих, затем красных.*

5.3. Как обычно, здесь три короля-противника. Также у каждого короля будет свой город, в том числе и у вас. Вся страна состоит из равнины в два «этажа», т.е. низменности и возвышенности. Это сделано не случайно. Вам, наверное, будет интересно узнать, что на десятый день вашего пребывания в этом уровне сверху (с севера) по всей стране пойдет цунами (наводнение), которое затопит все низменности, включая военные лагеря находившиеся в тот момент на низменности. Из этого следует вывод: поменьше стройте лагерей на низменности.

Стратегия: *как вы наверное уже заметили, все короли, как и их города, находятся на возвышенности. Слева от вашего замка будут лежать три сундука с деньгами, которые вы сможете взять лишь после наводнения. В самом начале игры пошлите короля на все города, чтобы они стали вашими, – так вы лишите своих противников дополнительных средств на строительство. Ваша задача до наводнения: захватить возвышенности, где находится ваш город, а также город синих, и возвышенность, которая находится сверху от возвышенности красных. Все эти задачи для ваших солдат. Для вашего короля задача несколько иная. Займитесь с помощью короля уничтожением красного короля. Когда вы это сделаете, синие и желтые достаточно размножатся и будут стараться захватить возвышенности, где находятся ваши солдаты. Особенно это касается того места, где находился раньше город синих. Сверху на вас будут давить желтые, слева – синие. Для того, чтобы как-нибудь их сдержать, прикажите солдатам поставить ограждение (**FENCE**) и чтобы они все время повышали защиту ограждений. Не забывайте присылать на помощь короля. Если вы будете более расторопны, то сможете успеть уничтожить синего короля, и вам будет легче после наводнения. Кстати, цунами появится после разговора с **MANTA** (главный босс*

пятого этапа). После цунами постройте слева от замка мост, ведущий к сокровищам, затем мосты наверх к желтым. Дальше все понятно.

5.4. Чем-то этот уровень похож на предыдущий. Равнина здесь уже в три «этажа». Следовательно, можно подумать, что будут два цунами. Да, на самом деле это так. Но сначала все по порядку. Опять три короля-противника. В роли синего короля – **MANTA**, босс пятого этапа. Здесь вы также можете заметить пирсы (**PIER**) и стоящие возле них корабли (**SHIP**). Вы, наверное, хотите узнать, для чего они нужны. После второго наводнения вы можете переплывать с одного острова на другой, но только по определенному маршруту, а именно: с пирса возле желтых вы приплывете к пирсу возле вашего замка; от синих вы приплывете к пирсу, где находятся красные, либо к пирсу, находящемуся севернее от вашего замка.
Стратегия: первым делом пошлите всех солдат вниз, в сторону красного короля строить мост через море. Чтобы вам хватило денег, возьмите сокровища, находящиеся в центре страны. Успейте уничтожить красного короля до первого цунами, т.к. оно начнется через 5 дней с момента начала игры. Второе цунами начнется через 10 дней после первого, т.е. на пятнадцатый день. За это время можно уничтожить желтого и синего королей, если правильно и в нужных местах сосредоточить своих солдат. Но если вы хотите поплавать на кораблях или у вас не получилось уничтожить всех, вы, по крайней мере, должны успеть уничтожить желтого короля (пусть этим займется ваш король), а солдат своих направляйте в сторону синих, не давая им занимать территории, ну, а после второго наводнения добейте его.

6 этап

6.1. В этом уровне будут два короля-противника, а также два города: синий и красный, которые расположены на противоположных сторонах от своих королей, т.е. синий город – на территории красных, а красный город – на территории синих. Сама страна делится на три вертикальных части: левая часть – синих, правая – красных, ну, а ваша – посередине. Кроме этого, здесь еще присутствует птенец, который сидит в гнезде, а также мама этого птенца, которая охраняет его, летая вокруг. Здесь эта птица присутствует не просто так. Она усложнит вам задачу прохождения этого уровня. Птица (на средней карте она обозначается D) будет уничтожать солдат с мешками, которые выходят из городов, при этом она делает это так быстро, что солдаты даже не успевают выйти из города. Ими она питается, не забывая кормить своего птенца, у которого с каждым разом энергия становится все больше и больше, поэтому его очень сложно уничтожить.
Стратегия: *освойте свою часть страны. Как можно раньше постройте внизу возле вашего замка мост к красному королю, уничтожьте побыстрее красных, желательно, до появления у синих легионера (L).*
Когда красных уже не будет, стройте опять же внизу мост к синим и уничтожьте их.

6.2. Ваш король находится в центре страны красный король – снизу от вашего замка, а синий король – на северо-востоке страны. Имеется один город, принадлежащий синим. Наверху вы увидите врага, похожего на птенца из прошлого уровня, который вырос. Он будет время от времени пускать огонь, обычно, в те места, где находится ваш король или где находятся ваши сильные солдаты (мастера М). В том месте, куда будет пущен огонь, все лагеря и дороги сгорят. Спустя некоторое время огонь потухнет и на его месте останутся деревья.
Стратегия: *захватите город, почините мост к красному королю и уничтожьте его с помощью своего короля. Затем почините большой мост к синему королю и перекройте им дорогу (поставьте перегородку возле их замка). Пошлите короля уничтожить птенца. Освойте всю территорию, а затем принимайтесь за синего короля.*

6.3. Желтый, синий и красные короли – союзники. Каждый король находится в одном из четырех углов этой страны. Есть никем не занятый город, а также сундук с деньгами. Страна разделена на два участка: северный и южный, между которыми протекает лава. Но не спешите строить мост через лаву к желтым и синим, т.к. взяв сокровища, ваш король сможет ходить по лаве, оставляя за собой землю, на которой можно строить.
Стратегия: *захватите город, почините мост, ведущий к красным. Уничтожьте красного короля, возьмите сундук с деньгами, постройте дорогу по лаве с краю. С помощью вашего короля уничтожьте желтого, а затем и синего королей.*

6.4. Ваш король находится внизу. Остальные же короли, желтый, синий и красный (**SYAKUREM**), будут находится наверху. Путь к ним вам будут преграждать гейзеры (**GUSH**). Когда гейзеры

действуют, они уничтожают возле себя землю своей лавой (**MAGMA**), постепенно все расширяясь и расширяясь. Чтобы этого не случилось, надо перекрывать гейзеры, для чего следует послать короля к гейзеру так, чтобы он вплотную прошелся возле него. Тогда гейзер перестанет действовать, но лишь на некоторое время.

Стратегия: *перекройте ближайший к вам гейзер, уничтожьте с помощью короля синих, а затем опять же королем примитесь за желтых, время от времени не забывая отключать гейзеры. Солдат же в это время пошлите на красных. Так вы будете действовать сразу на два фронта и вам потом будет легче уничтожать красного короля.*

7 этап

2.1. (верхняя пещера) Все короли расположены по углам, а в середине находится ваш город. Ваш король находится в левом нижнем углу. В этом уровне вам придется трудновато, т.к. проходить уровень придется практически в темноте. Видны будут с вашей стороны: король, замок, военные лагеря и дороги, а также солдаты. У противников видны только короли и их солдаты. Помимо них, будут видны и враги, которые вылезают из пещер. Все остальное, что находится в темноте в каком-либо месте, взять невозможно, если только возле этого места не стоит ваш военный лагерь или дорога (**ROAD**). В этом случае вы сможете узнать, что находится возле вашего лагеря или дороги. Подсказать что-либо по этому уровню очень трудно, т.к. действовать придется практически вслепую. В верхнем левом углу возле города почините мост, чтобы солдат с мешком (J) смог попасть к вам в замок. Как только почините мост, посылайте туда побольше солдат, т.к. уже построены военные лагеря противника.

7.2. (нижняя пещера) В этом уровне вам тоже придется попотеть, т.к. он похож на прошлый уровень, также темно. Однако, здесь будут всего два противника-короля. Правда, в отличии от прошлого уровня в вашем распоряжении уже не будет города. Впрочем, это уровень не такой уж и сложный. Не забывайте посылать своего короля на противника, когда до него дойдут ваши солдаты.

7.3. Все то же самое, за исключением одного интересного момента. Вы здесь увидите два поля (небольших) с магическим знаком (**SIGN**). Когда вы поставите своего короля на это поле, то увидите, как возле вас появится джинн по имени **HEYNEE** (на средней карте обозначается: H). Им можно управлять только тогда, когда ваш король находится на **SIGN**. Если джинн умрет – игра проиграна. У джинна первоначальная энергия 20000 P, он может делать все, что умеет ваш король, но больше ничего. Как говорилось ранее, в этом уровне находятся два **SIGN**: одно – возле вашего замка, другое – возле желтого короля. Если вы не будете действовать достаточно стремительно, согласно стратегии, то вы сможете познакомиться с джинном желтого короля **LABRAGA** с которым вряд ли кто-нибудь захочет встретиться, да и возникнут лишние проблемы. Кстати, джинна можно вызвать лишь один раз.

Стратегия: *первого же солдата пошлите чинить мост справа от вашего замка. Затем его же пошлите починить мост внизу, ведущий к желтому королю, а после прикажите ему починить мост слева от желтого короля, ведущий к синему (у него должно хватить энергии на починку этих трех мостов). Затем сразу же пошлите вашего короля на* ***SIGN****, который находится возле желтого короля. Как только появится* ***HEYNEE****, пошлите его сразу же на желтого короля, чтобы он уничтожил его, а затем сразу же на синего короля. Там его (джинна) и оставьте до конца игры. Короля отправьте в замок. Заприте красных, освойте территорию и уничтожьте красного короля. У джинна должна остаться энергия примерно 17000 P.*

7.4. Последний уровень седьмого этапа. Особенностями последних уровней является то, что в них обычно присутствует босс данного этапа. Этот уровень не исключение. Здесь он будет представлен в роли желтого короля, его зовут **GALGUNDOS**. Кстати, здесь можно хорошо поживиться деньгами. Целых три города, хотя в начале уровня в вашем распоряжении только один. Что-то осталось из прошлого уровня – это опять 2 поля (**SIGN**). Одно возле вашего замка слева, где должен уже стоять ваш джинн **HEYNEE**, а другое – возле желтого замка. Помните, в прошлом уровне был совет джинна больше не беспокоить после того, как он уничтожил сразу желтого, а затем и синего королей? Сейчас вы поймете, почему. В этом уровне он с самого начала стоит на **SIGN** с энергией, оставшейся из прошлого уровня, так что, чем больше вы оставили ему энергии в прошлом уровне, тем легче вам будет проходить этот. В противовес вашему джинну со стороны противника будут выставлены четыре рыцаря по 5000 P (энергии) у каждого. Ими будет управлять желтый король, когда будет находится на **SIGN**. Схема расстановки королей-противников похожа как в уровень 6.4. К желтому королю можно проникнуть, только открыв ворота, которые может открыть лишь ваш джинн.

Стратегия: *сразу же почините мосты, ведущие в ваш город и к джинну. По пути завалите все пещеры. Затем сразу же стройте мосты в середине через* ***MAGMA****. Поставьте возле построенного моста сильного солдата, желательно мастера (M), чтобы противник не вошел на вашу территорию. Короля поставьте на* ***SIGN****. Джинну прикажите идти на красного короля и, если хватит энергии, пусть атакует синего короля. Во время этого пути джинну могут помешать рыцари (E), так что постарайтесь, чтобы джинн не умер, иначе игра закончится. Если же джинну рыцари встретятся обездвиженными, то пусть он их сразу же уничтожит, т.к. в этом состоянии рыцари не могут сражаться и достаточно быстро уничтожаются. Это, кстати, касается и вашего джинна. Когда вы уничтожите и красного, и синего королей, а также всех рыцарей, захватите города синих и красных. Накопите достаточно сил и откройте ворота с помощью джинна, а затем уничтожьте желтого короля.*

8 этап

*После окончания седьмого этапа будет достаточно длинная мультипликационная заставка. Здесь вы увидите многих боссов, которые стали добрыми и решили служить королю верой и правдой. Вроде, и свадьбу уже собираются сыграть, но не тут-то было – забыли все о **GESSYU**. Она-то и похитила принцессу **RUBIA**, невесту вашего героя **ALFRED**'а. Вы на своем джинне погнались за ней вдогонку. Возможно, вы и догнали бы ее, но **GESSYU** подбила вашего джинна, и он свалился на дорогу, немного не долетев до замка **GESSYU**. С этого и начинается восьмой этап.*

8.1. Все короли, кроме вашего, союзники. Из пещер вылезают враги, похожие на зомби.

Стратегия: *захватите города, займитесь уничтожением красных, они постепенно будут приближаться к вашему городу. Но зомби могут уничтожить красного короля до вас. Это произойдет в том случае, если красные солдаты откроют у себя проход наверх, где находится много пещер, Тем не менее, независимо от того, кто уничтожит красного короля, вам надо будет уничтожить желтого.*

8.2. Всего два короля противника, подумаете вы, однако у них появляется союзник, которого зовут **CHARLY** (на средней карте обозначается: **C**). Его предназначение – взрывать лагеря. Он появляется из лагеря, находящегося недалеко от короля-противника. Выходя из военного лагеря, **CHARLY** идет к ближайшему вашему военному лагерю, если только дорога свободна (т.е. по пути не сломан мост, не стоит преграда). Затем он встает на ваш лагерь и через несколько секунд взрывается, уничтожая возле себя дома и солдат (если они там есть). Вообще, его действия похожи на действия солдата-камикадзе. Кстати, не пытайтесь его уничтожить, особенно в начале игры. У него приличная энергия защиты 1500 Р. Лучше подождите, когда он взорвется и на его месте постройте здание вновь.

Стратегия: *снизу от вашего замка вы увидите сломанный мост, который ведет в тупик. Постройте возле него с правой стороны мост, чтобы вы коротким путем смогли добраться к синим. Далее все просто: уничтожение синих, освоение территории, завоевание красных.*

8.3. Здесь вы опять можете повстречать **GESSYU**, когда вы приблизитесь к ее лагерям.

Стратегия: *почините мост к синему королю, а затем почти сразу же к красному. Потом постепенно осваивайте территорию, не давая солдатам желтого короля. распространяться. Ну, а дальше следует уничтожить **GESSYU**.*

8.4. Здесь мы опять увидим **GESSYU**. Ей как-то удалось избежать смерти в прошлом уровне. Посередине вы увидите спящего дракона, на котором, судя по всему, и прилетела сюда **GESSYU**, когда похитила принцессу **RUBIA**. У дракона энергия 20000 Р, он достаточно силен. Даже когда он спит, он все равно приносит вред, выпуская из себя врагов, с необычной для них энергией – 500 Р. Вокруг дракона по всему периметру стоят восемь каменных ключей. Вы должны приказывать своим солдатам выполнить функцию «заваливание пещер», направив курсор на **KEYSTONE**. Когда они это сделают, вместо **KEYSTONE** появится **SEAL**. Естественно, надо не все 8 сразу починить, а по мере продвижения. Остальные же солдаты-противники будут, наоборот, ломать **KEYSTONE**, при этом появится **BREAK**. С самого начала игры пойдет небольшой дождь, но это просто так, в отличие от метеоритов, которые будут прилетать периодически на различные территории. Когда вы почините все **KEYSTONE**, они загорятся, образуя магический знак, похожий на **SIGN**. Этот свет уничтожит дракона.

Стратегия: *осваивайте препятствия поначалу на окраинах. Дойдя до синих, уничтожьте их, а затем и желтых. Поставьте перегородки вокруг дракона с одной и другой стороны, чтобы враги выползающие из дракона, не мешали вам строить лагеря. Затем уничтожьте красных.*

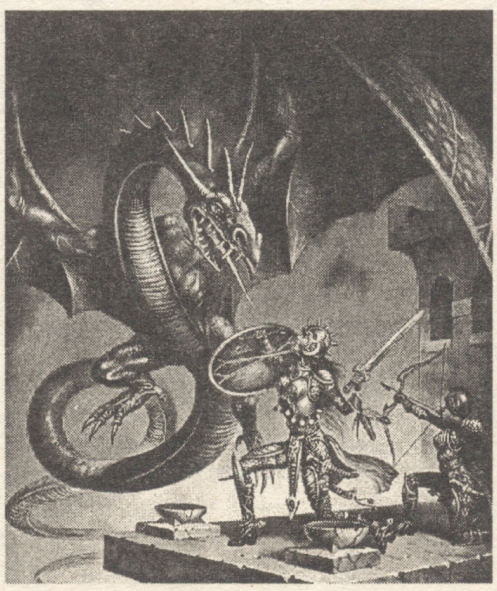
На этом игра заканчивается.

Возможности, открывающиеся после прохождения игры

После полного прохождения игры вам предоставляются следующие новые возможности:

- во-первых, на той ситуации, на которой вы полностью прошли игру, будет находится специальный призовой японский иероглиф;

- во-вторых, если вы войдете в новую опцию, то сможете пройти любой из всех тридцати двух уровней игры по-вашему желанию: для этого задействуйте меню **GAME TYPE** и выберите вторую сторону – «вызов записи». Перед вами откроется знакомое меню, в котором вместо двух имеется только что появившаяся третья строка, с помощью которой вы и сможете пройти любой уровень игры;



- в-третьих, вы сможете просмотреть любую из двух заставок в процессе прохождения игры. Для этогы выберите опцию **GAME TYPE** и активируйте строку «начало игры». Появятся две строки: первая строка – первая заставка, вторая строка – вторая заставка. Так как заставки в игре довольно большие, интересные и смешные, то есть смысл еще раз полюбоваться ими.

Дерзайте, игроманы!

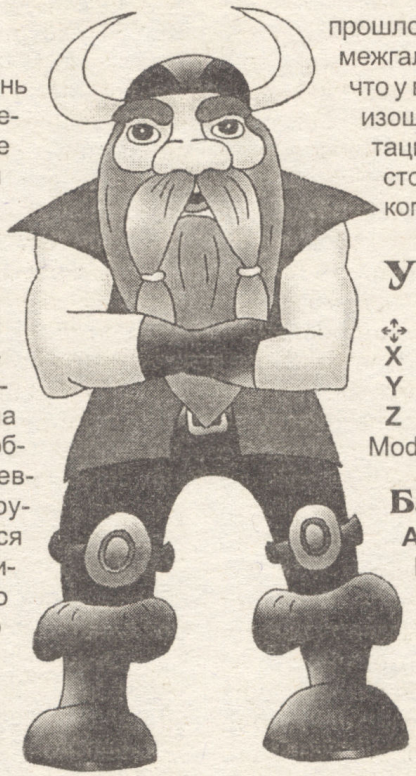
LOST VIKINGS (THE)

ПОТЕРЯННЫЕ ВИКИНГИ

Ваша история начинается с трех потерявшихся викингов, очнувшихся на борту межгалактического звездолета, и только с вашей помощью им удастся добраться до дома. Вы должны провести их по сложным лабиринтам этого космического аппарата и добраться до Томатора. Используйте скорость Эрика, вооружение Балеога и защитные способности Олафа, чтобы вернуть эти потерянные души в родную деревню.

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг

Предыстория



Наступил День Охотника. Этот день все жители одной скандинавской деревни ждали целый год. В течение всего дня все мужчины деревни принимали участие в соревнованиях на проверку ловкости, охотничьего мастерства и храбрости, а вечером ожидался большой банкет в честь праздника. Выдался на редкость подходящий день для охоты. После всех соревнований в деревне, мужчины отправились на проверку своих охотничьих способностей. Ближе к вечеру, когда соревнования подошли к концу и протрубил рог, охотники стали собираться в деревне. Оказалось, что трое викингов еще не пришли, но их хорошо знала вся деревня. Эти трое вечно везде опаздывали. Поэтому решили начинать ужин без них.

Три неразлучных друга, Крепкий Олаф, Жестокий Балеог и Быстрый Эрик, возвращались с охоты домой и спорили о том, кто из них троих самый лучший охотник. За шумом спора они, конечно же, не услышали звук рога и подумали, что на торжественный ужин они и так не успели, а посему отправились домой спать.

Тем временем злобный директор межгалактического зоопарка Томатор подлетал на своем звездолете к берегам Балтийского моря. Его компьютер выдал информацию о трех интересных особях на этой планете и директор возмечтал их получить любой ценой. Приземлившись неподалеку от деревни, злобный Томатор начал телепортировать новых экспонатов зоопарка к себе на корабль.

А наши герои уже разошлись по своим домам и легли спать. Эрик, самый быстрый из викингов, внезапно проснулся и обнаружил, что он взлетает. Несмотря на все его отчаянные попытки удержаться на земле, его тянуло и тянуло по воздуху к какому-то странному аппарату. Потом он потерял сознание...

Томатор, обрадовавшись своему приобретению, развернул космолет и направился домой. Но все прошло не так гладко, как хотел директор межгалактического зоопарка. Из-за того, что у викингов было с собой оружие, произошел небольшой сбой при телепортации и викинги оказались не под арестом в клетке, а в коридоре космического корабля.

Управление

✣ – движение
X – выбор викинга
Y – выбор вещи
Z – выбор викинга
Mode – переключение к вещам

Балеог:

A – стрельба из лука
B – удар мечом
C – разговоры, включение всевозможных кнопок и переключателей.

Олаф:

A – щит вбок
B – щит вверх
C – разговоры, включение всевозможных кнопок и переключателей.

Эрик:

A – удар рогатым шлемом
B – прыжок
C – разговоры, включение всевозможных кнопок и переключателей
Стрелки →, → – ускорение вправо
Стрелки ←, ← – ускорение влево.

Прохождение

Имя: Эрик

Кличка: Быстрый;
Возраст: 19 лет;
Вес:160 фунтов;
Специальность: Разведка, Забег на короткие и длинные дистанции;
Оснащение: Сапоги-Скороходы, Рогатый шлем «Каменная Голова»;
Хобби: Спринтерский бег, Скалолазание;

Любимые домашние животные: Гепард, Ягуар, Сокол;
Любимый праздник: День Сурка;
Девиз: «Лучше отбежать подальше от врага, чем лежать разрубленным на части».
Комментарии: Эрик самый быстрый и наиболее проворный из викингов, что делает его необходимой частью любой экспедиции. Он прирожденный тактический гений и легко сможет взять управление любым количеством людей. Однако он очень невнимателен и часто попадает впросак. Он легко уговаривается и постоянно изменяет свое мнение. У него очень мало терпения, чтобы выслушивать колкости и указания от его коллег. Но, несмотря на все недостатки, Эрик – ценный спутник в любом путешествии.
Профпригодность: Поскольку из оружия у него есть только лишь рогатый шлем, его можно использовать в качестве стенобитного орудия. Но не только стены может разрушать Эрик, а также и живые препятствия. Скорость и любовь Эрика к быстрому бегу позволит вам использовать его в разведке. Также он высоко прыгает. Он очень остроумен и изобретателен.
Недостатки: Эрик не имеет никакой защиты, кроме своих друзей, конечно же, что делает его очень уязвимым. У него постоянно болит голова из-за его стенобитных способностей. Но стоит ему лишь помотать головой, как боль рукой снимает почище анальгина.

Имя: Балеог

Кличка: Жестокий;
Возраст: 25 лет;
Вес: 220 фунтов;
Специальность: Рукопашный бой, стрельба из лука, шинкование врагов в салат, игра в кости;
Оснащение: Нос, лук и стрелы, меч;
Хобби: Строительство зданий, хирургия, метание ножа, боулинг;
Любимый спиртной напиток: Фруктовый Пунш;
Жизненные цели: Мировое господство; Разгром лиги чемпионов по боулингу;
Любимый праздник: День Труда;
Девиз: Ура-ааа!;
Любимая гласная: «А»;
Любимая группа: «Aerosmith»;
Имущество: Новый Символьный Меч, длинное нижнее белье;
Комментарии: Безграничное самолюбие Балеога делает его практически недосягаемым к хорошей компании веселящихся викингов. Он очень замкнут и хитер, поэтому его часто можно застать за таким занятием, как затачивание меча, сидя в сторонке на камне, попутно продумывая стратегию захвата всего мира. Тем не менее, в зависимости от настроения, Балеог неплохой компаньон по игре в кости и военных походах, так как главные его интересы – это деньги и власть.
Профпригодность: Балеог может очень лихо драться с мечом в руках. Так же четко он выпускает стрелы из своего лука. Иногда это просто необходимо, когда, например, нужно нажать на кнопку, а она находится в недосягаемости.
Недостатки: Этот молодой человек еще не познал все тонкости защиты, поэтому ему приходится скрываться за щитом Олафа в течение всего боя.

Имя: Олаф

Кличка: Крепкий;
Возраст: 23 года;
Вес: 320 фунтов;
Специальность: Офицер Министерства Обороны, Космонавт, приколист, грузчик;
Оснащение: Крепкий Щит, большой живот, глупый смех;
Хобби: Парапланеризм, прыжки без парашюта, танец Бугги;
Любимая еда: Мясной рулет, пончики в сахарной пудре;
Мечта: Быть борцом Сумо;
Любимые домашние животные: желтая резиновая утка по имени Элвис Пресли;
Любимый праздник: День Благодарения, Пасха;
Любимая пословица: «Жизнь – это большой банан. Надо быть очень внимательным, чтобы не поскользнуться и тогда донт ворри, би хэппи»;
Семейное положение: Женат, имеет двоих детей и собаку по кличке «Шашлык»;
Комментарии: Олаф очень вынослив и силен. Вы сможете на него рассчитывать в любой жизненной ситуации. Этот веселый викинг способен рассмешить даже царевну-несмеяну. С его страстью к приключениям может конкурировать лишь страсть к бабушкиным пирогам и печенью. Иногда с ним случается приступ смеха без причины, посему это становится немного утомительно в походе. Тем не менее, его неповоротливое присутствие всегда кстати в любом походе, а особенно в сражении.
Профпригодность: Олаф использует свой щит для блокировки выстрелов врагов. Также он сможет затормозить неприятеля и удерживать его до подхода артиллерии. Олафа и его щит можно использовать как стремянку, чтобы забраться на недосягаемую высоту. С помощью все того же щита Олаф умеет парить над землей и прыгать с высоких строений.
Недостатки: Вынужден ждать Балеога в бою, так как своего оружия не имеет. Его можно легко подкупить парой пирожков с повидлом и бутылкой лимонада.

Пара практических советов по прохождению

Играть придется сразу за трех викингов. Поэтому приготовьтесь и думать сразу за троих. Один

бегает и разведывает, другой защищает, а третий сражается. Выберите разведчика и пробегите вперед. Узнав ситуацию, возвращайтесь назад и разрабатывайте план ведения боя.

По ходу игры вам встретятся знаки вопроса. Подойдите к нему и нажмите кнопку «**C**». Вы получите ценную информацию о ваших дальнейших действиях. Также вам будет помогать один смешной гуманоид. Как только встретите его, обязательно поговорите с ним. Еще вы найдете немало полезных вещей, таких, как бомбы, еда, ключи к дверям и так далее. Не торопитесь с принятием решения, обдумайте все тщательно, все взвесьте и только тогда действуйте. Иногда полезно отправлять в разведку Олафа, так как если кого-то убьют, то смело можно начинать уровень сначала. К выходу должны прийти все трое викингов! Передавать вещи можно только стоящему рядом викингу.

Далее следует перевод вспомогательных сообщений. Если вы потерялись и не можете понять, о чем идет речь, то обратите внимание на то, какие кнопки следует нажимать. Дальше, методом научного тыка, перепробуйте все варианты и постарайтесь не паниковать, потому как можно начать уровень сначала и следовать четким указаниям ваших помощников.

Сообщения в игре

Эрик: Мое имя Быстрый Эрик. Я могу бегать как ветер и прыгать с высоких хижин, потому как я просто обязан это делать...

Жена Эрика:Хорошего тебе дня, дорогой

Олаф: Я – Олаф Крепкий. Я всех защищу своим щитом.

Балеог: Я – Балеог Жестокий. Я самый жестокий викинг на земле. Никто не сможет победить меня.

Эрик: Еще один успешный день охоты. Жизнь хороша. Я надеюсь, что никогда не покину свою любимую деревню.

Жена Эрика:Мой герой!

Позже, той же ночью... Томатор похищает викингов.

Уровень 1

Эрик: Ух, парни! У меня по всему этому плохое предчувствие.

Вы сможете получить подсказки, если стоите рядом с этими кнопками и нажмете кнопку «**A**».

Эрик: Все мы должны добраться до выхода уровня, чтобы убежать. Нажмите «**X**» или «**Z**», чтобы переключиться на моих приятелей.

Балеог: Что мы здесь делаем?

Олаф: Я не знаю...

Эрик: Будет вам, парни, заткнитесь и идите ко мне.

Уровень 2

Чтобы выбрать поднятую вещь, нажмите «Mode» и переместите мигающий квадрат к этой вещи. Нажмите «Mode» для выхода.

Используйте выбранную вещь кнопкой «**Y**».

Нажмите кнопку «**C**», чтобы разговаривать с другими существами.

Афтиек: Пссст! Помоги!

Афтиек: Помоги! Пссст!

Олаф: Ты выглядишь ужасно счастливым. Кто ты такой?

Афтиек: Я – Афтиек. А ты швейцар?

Олаф: Что такое швейцар? И как я смогу отсюда выбраться?

Афтиек: Вы должны уничтожить компьютер корабля.

Олаф: Это не корабль. И что такое компьютер?

Афтиек: Не бери в голову. Просто найди бомбу.

Олаф: А что ты говорил про компьютер?

Афтиек: Ты должен найти то, что взорвет бомба. Встаньте на лифте и нажмите ↑ или ↓.

Балеог – жестокий тип. Он может стрелять стрелами в монстров, в тумблеры и кнопки. Для этого нажмите кнопку «**A**».

Афтиек: Пссст! Бомба! Взорви компьютер!

Чтобы отдать вещь другому викингу, нажмите «Mode», выберите вещь, нажмите «**B**» и переместите стрелками к ближайшему викингу. Закрыть «Mode».

Афтиек: Секьюрити Крутониана будут искать вас. Вы сможете выжить, если будете действовать как команда.

Эрик: Выключатель близко ко мне. Я буду идти впереди.

Олаф: Ты знал бы, что показывать, если бы имел карту.

Балеог: Если вы двое не перестанете спорить, я расшибу вам обоим мозги.

Уровень 3

Эрик Быстрый имеет крепкую голову. Он может колотить врагов и пробивать некоторые стены. Нажимайте «**A**» при беге.

Чтобы использовать телепорт, встаньте туда и нажмите «**C**».

Чтобы открыть дверь, нужно использовать правильный ключ. Найдите ключ, встаньте рядом с замочной скважиной и нажмите «**C**».

Олаф Крепкий может использовать щит как парашют. При падении щит должен находиться над головой. Для этого нажмите «**A**» или «**B**».

Афтиек: Ты, наверное, один из чужаков, о которых говорят Крутонионы.

Олаф: Кто эти Крутонионы и почему они нас притащили суда?

Афтиек: Злой Томатор – Крутонионский крутой, он коллекционирует... уникальные живые организмы, чтобы выставить их в галерее.

Олаф: Говоришь как большой парень!

Афтиек: Не ждите приглашения на обед...
Олаф может помочь Эрику подпрыгнуть выше, подставляя свой щит.
Эрик: Если я сейчас разобью еще одну стену, моя голова взорвется!
Олаф: Я смогу поменять его шлем на фишки для игры в кости.
Балеог: Хорошо, тогда я заберу его ботинки.
Эрик: Как хорошо иметь таких замечательных друзей.

Уровень 6

Эрик: Кто были эти сверхъестественные парни?
Олаф: Я не знаю, но вы видели их прически?
Балеог: А что, люди говорят, что нам надо подстричься?
Древесный человек: Как вы думаете, что вы будете делать на моем дереве? Идентифицируйте себя, незнакомцы!
Эрик: Эрик Быстрый к вашим услугам!
Балеог: Балеог Жестокий к вашим услугам!
Олаф: Олаф Крепкий к вашим услугам!
Древесный человек: Я вижу. А почему вы носите такие забавные костюмы?
Эрик: Я – викинг!
Древесный человек: Ты? Конечно! Ну ладно, вы находитесь на территории частной собственности, викинги. Вы должны отсюда немедленно уйти!
Эрик: Сообщи мне путь и я это сделаю.
Древесный человек: Вы должны найти ключ около моста на дереве с другой стороны водопада. Теперь уходите!
Древесный человек: Я вас предупреждал, что вы должны уехать, но вы все же вернулись. Вы уже все узнали все, что вам нужно знать.
Эрик: Пожалуйста, скажи мне еще раз, я больше не забуду.
Древесный человек: Еще раз. Ключ, чтобы опустить мост, находится около моста на дереве с другой стороны водопада.
Олаф: Когда мы доберемся, мы должны получить одного из них.
Балеог: Гигантскую улитку?
Эрик: Древесный дом?
Олаф: Нет, те крутые водопады, которые летают в воздухе!

Уровень 12

Эрик: Эй, там, привет!
Пещерная девочка: Спасибо вам большое, что спасли меня. Чтобы убежать отсюда, вам нужно найти ключ и высушить вулкан.
Эрик: А где ключ?
Пещерная девочка: Вы должны возвратиться вниз и попытаться подняться на гору.
Эрик: Вы не могли бы сказать поточнее?
Пещерная девочка: Я буду использовать свой разум для того, чтобы уничтожить огненные шары внутри горы.
Эрик: Спасибо вам за вашу помощь.
Пещерная девочка: Не за что. Для этого я здесь и нахожусь.
Олаф: Может быть, есть другая дорога домой?
Балеог: У тебя есть идеи, Олаф?
Олаф: Ну, хорошо, хорошо...
Эрик: Время!!!

Уровень 15

Египтянин: Вы явно не местный, друг мой
Эрик: Спасибо за хорошую новость.
Египтянин: Я вижу, что Томатор затеял старую игру?
Эрик: А вы знаете Томатора?
Египтянин: К сожалению, да. Вы должны найти и уничтожить его. Пока Томатор жив, вы никогда не вернетесь в свое время.
Эрик: А где этот Томатор и как нам его найти?
Египтянин: Вы должны все время идти вперед. Вы это поймете, когда найдете его.

Уровень 22

Чтобы использовать кран, нажмите «**C**» для включения или выключения, затем передвиньте магнит и нажмите «**B**». Оставьте куб в яме.

Уровень 30

Нажмите «**C**» и включите насос. Перекачивать кнопкой «**B**».

Уровень 39

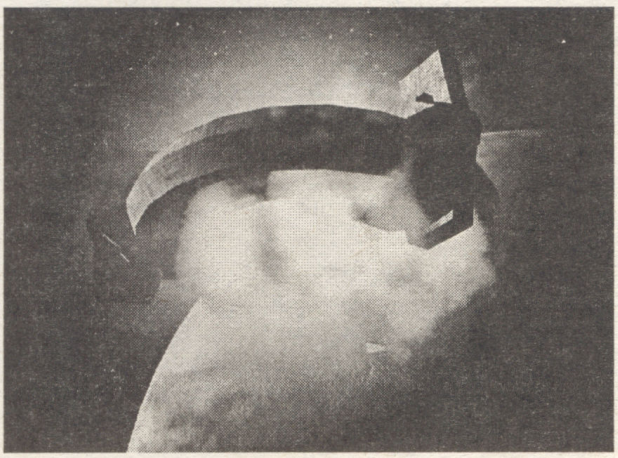
Балеог: Мы вернулись в космос!
Эрик: Хорошо, теперь давайте найдем Томатора.
Олаф: Да, он не должен нас найти первым.
Томатор: Ну вот, вы и вернулись на борт моего корабля.
Олаф: Почему вы позволили нам вернуться домой, Томатор?
Томатор: Вот глупые викинги. Знаете ли... Каждый космический гений имеет право на небольшие слабости.

MEGA-LO-MANIA

МЕГА-ЛО-МАНИЯ

Захватывающая стратегическая игра. Далекое будущее, XXI век... Вся Солнечная система уже давно поделена. Каждой ее частью правят могущественные народы под началом бессмертных Богов. Это и СКАРЛЕТТ, полубогиня, агрессивная и властная правительница, ведущая свой народ к завоеваниям; и ЦЕЗАРЬ, главарь мафиозного клана, контролирующего всю Землю и прилежащие к ней миры; и ОБЕРОН, всевластный монарх, желающий власти надо всей Галактикой с жестоким и грубым нравом; и великий ВЕТЕРАН, видящий смертельную опасность во всех остальных правителях. Эти четыре бога воевали между собой многие годы, никто не мог победить, казалось, что противостоянию не будет конца...

1 игрок	Стратегия	80% Рейтинг



Предыстория

И вот однажды **ВЕТЕРАН**, производя раскопки на далеком **ПЛУТОНЕ**, обнаружил стеклянный шар, излучающий из себя огромной силы магнитное поле, который невозможно разбить. Узнав о находке, **ВЕТЕРАН** отправил своих лучших ученых, чтобы определить, что же именно представляет из себя странный предмет. И вскоре докопался до истины – шар был ключом в забытую, невидимую планету Солнечной системы. **ВЕТЕРАН** поспешил закрепить новый опасный объект и открыть вход в новый секрет. **ОБЕРОН**, **СКАРЛЕТТ** и **ЦЕЗАРЬ** решили завоевать новую планету, сулившую огромную прибыль, и править ею единолично. Корабли с богами спешно отправились на вновь открытую планету...

Цель игры

Необходимо пройти 27 карт девяти сложных уровней, завоевав таким образом все 27островов этого мира. Миссии достаточно сложны для прохождения новичкам и представляют не столько сложность, сколько интерес и азарт для профессионала. Против вас будут три вражеских бога, тогда как вы выбираете одного из претендентов на новую планету – **СКАРЛЕТТ**, **ЦЕЗАРЯ**, **ВЕТЕРАНА** или **ОБЕРОНА**. Каждый из противников имеет свой собственный потенциал, свои любимые стратегические ходы, свое отношение к совместным действиям.

Боги

1.Скарлетт

Самый опасный противник на картах, в ходе которых нужно перелетать с острова на остров, или сражаться, обмениваясь ракетными ударами. Очень любит сначала отстроиться на 50%, а затем скопить побольше войска и 50-60 единицами техники уничтожить всю вашу базу.
Хитрый и опасный противник, способный на самые каверзные поступки. Не заключает союзов ни при каких обстоятельствах.

2. Оберон

Второй по сложности противник. Очень любит быстро отстраиваться, вместе с тем производя маленькое количество техники, и к тому же страдает обычным для компьютера вирусом – сперва завоевать все территории, свободные от врага, а потом уже отстраиваться. К тому моменту, как он сможет вести какие-то военные действия, у вас уже будет армия.
Предсказуем, но вместе с тем очень хитрый и подлый противник, способен на любой бесчестный ход. Может предать в любой момент, сам не любит заключать союзы, когда у него дела в порядке. Но когда его блокируют или уничтожают, будет обращаться за помощью раз по двадцать в час.

3. Цезарь

Очень слабый противник, который к тому же пользуется очевидной нелюбовью остальных врагов, старающихся его быстро уничтожить. Однако любит массированные атаки и свято относится к уже завоеванным территориям.
Тупой до невозможности, но цепкий, как бульдог. Легко уничтожается 40-50 пушками.
Как ни странно, чтит союзнические отношения и редко предает вас, к тому же легко идет на предложение союза.

4. Ветеран

Любит контратаки. Атакует мощно и серьезно – 70-80 единиц техники и огромное количество живой силы. Слабо атакует самолетами – посылает по 3-4 самолета. Если наступаете вы – мгновенно собирает все войско (а оно, поверьте, немалое) и половину тратит на отражение атаки, другую половину – на захват какого-либо вашего сектора. Честный и легко предугадываемый противник. Умен и силен, достойный враг для достойных завоевателей (вас). Свято относится к союзу. Если уж соглашается на него, никогда не предаст, даже если ему угрожает уничтожение.

Карты в MEGA-LO-MANIA

Это не однотипные уровни Populous-2 или уровни с одной и той же стратегией прохождения (Dune 2). Карты построены таким образом, что одинаковыми тактическими ходами их не пройдешь, – удивительное свойство для стратегии на **SEGA**: разнообразие эпох, минералов, а также оружия и различных изобретений.

Оружие	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Эпоха
First Shield	2 stones 1 tree	3 lumbers 2,5 moonlight	1,5 lumbers 2,5 planet	1,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Second shield	1 stone 2 trees	3 lumbers 1 valium	2 stones	3 lumbers	1 эпоха, 2, 3
Third shield	0,5 stones 2,5 trees	3 moonlight	3 lumbers	3 blows	1 эпоха, 2, 3
Stick weapon	1,5 trees 1 stone	1,5 lumbers 1 stone	0,5 blow	0,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Spear	0,5 stones 1 tree	1,5 lumbers	1,5 moonlight	1,5 planetarium	1 эпоха, 2, 3
Bow and arrow	1 stone 1 tree 0,5 valium	0,5 stones 0,5 blows 1,5 moonlight	0,5 lumbers 1,5 blows	1,5 lumbers 1 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Rock weapon	1,5 stones 1 lumber	1,5 lumbers	1,5 planetarium	0,5 valium	1 эпоха
Catapult	1 stone	1 lumber	1 tree	1 planetarium	1эпоха, 2
Pike	1,5 trees 0,5 bethlium	1 moonlight 1,5 planetarium	1,5 planetarium 1 planetarium	0,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Cauldrow of Oil	1 stone 2 solarium	3 bethlium	2 blows	3 bethlium	1 эпоха, 2, 3, 4
Long bow	1 tree 1,5 herbirite	1,5 moonlight 0,5 bethlium	1 moonlight 1 bethlium	1,5 bethlium 1,5 yeriorium	1 эпоха, 2, 3, 4
Fourth shield	0,2 blows 0,5 planetarium 0,5 yeriorium	1,5 lumbers 1,5 bethlium 1 aquaruin	2 planetarium 2 aquaruin 2 valium	1,5 stones 1,5 lumbers	2 эпоха, 3, 4, 5, 6 7 эпоха, 8, 9
Giant catapult	3,5 moonlight 1 bethlium 1 bethlium	1,5 stones 3 moonlight 1 herbirite	1 bethlium 3,5 yeriorium	1 lumber 3 trees	2 эпоха, 3, 4, 5, 6
Cross bow	1 lumber 1,5 moonlight 1,5 bethlium	1,5 bethlium 1,5 valium 1,5 aquaruin	1,5 lumber 1 bethlium	1 stone 1, 5 arulodite	эпоха 2, 3, 4
Cannon	1 lumber 5 bethlium	6 bethlium 1 stone	5 bethlium 1moron	5 bethlium	эпоха 2, 3, 4, эпоха 5, 6, 7, 8
Musket	1,5 moonlight	1 tree	1 stone	4 valium	эпоха 4, 5, 6, 7
Bazooka	2 yeriorium	1 paladium	1 tree	3 aquaruin	эпоха 4,5,6,7,8, 9
Biplane	0,5 onion 4 moron 1,5 marmait	5,5 aruilodite 0,5 onion	1,5 bethlium 4,5 onion	5,5 planetarium 0,5 onion	эпоха 4, 5, 6, 7, 8
Jet	1,5 paladium 0,5 marmait	0,5 trees 5,5 onion	5,5 onion	1,5 arulodite	эпоха 5, 6, 7, 8
Machine Gun	1,5 trees 2 onion	1,5 yriorium 1 valium	1 onion		эпоха 5, 6, 7, 8, 9
Nuke Defence	2,5 stones 3 marmate	0,5 stones 2 paladium	2 alien 3,5 marmate	3 marmate	эпоха 5, 6, 7, 8, 9
Nuke	0,5 solarium 2 aquruin	2,5 paladium 3 marmate	2,5 paladium 3 marmate	3 marmate	эпоха 6, 7, 8, 9
Soi Laser	3,5 lumber 1,5 moron	5 moron 1,5 moron	3,5 marmate		эпоха 8, 9
Spaceship	5 lumber 2,5 moron 0,5 marmate	5 alien 2,5 moron 0,5 marmate			9 эпоха

Стоимость различных изобретений постоянно меняет свои второстепенные составные части оставляя неизменным главный минерал, практичéски в любых случаях. Так, для изобретения **CANNON** обязательно нужен **BETHLIUM**, а для изобретения **BOW** and **ARROW** – любой из видов древесины – **TREES** или **LAMBER**. Также могут изменяться и главные составляющие, неизменным всегда остается количество минералов – сумма собираемых веществ должна быть не более того или иного числа, например, 6 или 7 (см. таблицу). Минералов в **MEGA-LO-MANIA** 20 видов, причем на каждом из уровней доступны лишь определенные виды.

SOLARIUM MARMITE LAMBER
HERBIRUT VALIUM TREES
BETHLIUM AQUARUIN STONES
MOONLIGHT ARULODITE BLOWS
PARASITE MORON ALEN
PALADIUM YERIORIUM ZINKUS
ONION PLANETARIUM

Игра **MEGA-LO-MANIA** – эта самая сложная стратегическая игра на **SEGA** благодаря синтезу двух популярных стратегий – **Z**: и **Age of empires**. От **Z** здесь взяли стратегию по секторам, когда карта разбита на сектора (участки), на каждом из которых возможны максимум 4 постройки нескольких видов, и на определенном секторе имеется определенный свой, не изменяющийся, состав ископаемых, причем не переносящихся в другие сектора (то есть, если в одном секторе можно изобрести, например, автомат, а в другом – нельзя): от **Age of empires**- 9500 лет до нашей эры, до 2001 года нашей эры. Также постепенное добавление **UPGRAD**'ов и новых зданий по ходу совершенствования века. В **MEGA-LO-MANIA** собрано все лучшее из таких хитов как **Dune 2**, **Populous 2**, **Gemfire**. Одним словом, **MEGA-LO-MANIA** – лучшая стратегия с понятным управлением и хорошим сюжетом. Графика игры – на высшем уровне: солдатики тщательно выписаны, вплоть до мелочей, дома – просто загляденье (очень похожи на здания в **Warcraft** 1). Много памяти ушло на звуки. Все персонажи разговаривают, всего 5 голосов и 45 реплик. Мелодий только 3, но они не надоедают. Очень большое разнообразие карт делает игру особенной. Вот их список:

1 эпоха	2 эпоха	3 эпоха	4 эпоха	5 эпоха	6 эпоха	7 эпоха	8 эпоха	9 эпоха
Alona	Dracula	Gazza	Junta	Mascara	Pyjama	Sinatra	Xtra	Yoga
Bazooka	Etcetra	Hernia	Karma	Nausea	Quota	Tapioca	Vespa	Zappa
Cilla	Formica	Ibiza	Lada	Ocarina	Rumbaba	Utopia	Wonka	Qhm

Управление

Управление в игре понятное, но объемное, очень много разных функций.

1. Защита сектора

При попадании на эту кнопку высвечивается меню:
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 – виды оружия, которые можно использовать только для защиты (значок D).

Если под картинкой высвечивается «(?)», значит, этот вид защиты зданий в данный момент недоступен. Если значок (ОК) – значит, можно делать некоторое количество защитников с этим оружием (пока не загорится знак «(?)»; если какая-либо цифра – значит у вас есть некоторое количество людей с этим видом оборонительного оружия.
9 – выход из меню; **10** – вход в меню.
После выбора оборонительного оружия курсор превращается в изображение «лучник в бойнице». Если щелкнуть им по месту на башне какого-либо здания, человек с этим оружием перекочует туда.

2. Формирование атаки

1 – вход в меню; **2, 3, 4, 5, 6, 7** – возможные виды атакующих войск, доступные в данный момент. Выделив определенный вид войск, убрать или прибавить количество воинов этого вида в общую армию.
8 – датчик, показывающий, сколько всего воинов у вас в атакующих силах (не более 250 человек).

3. Постройка Mine (рудника)

Посылайте, сколько нужно людей, на постройку рудника. Построив его у вас появляются новые ископаемые для строительства.

4. Добыча бесплатных минералов

Бесплатные минералы добываются свободными людьми оставшимися у вас. Жаль только, быстро заканчиваются.

5, 6, 7, 8 – добыча минералов.
2, 5, 8, 11 – виды минералов, встречающихся в этом секторе.
3, 6, 9, 12 – датчики количества людей, добывавших определенный минерал. Когда минерал собран весь (его не бывает больше 200), значок (=) исчезает, а люди автоматически сбрасываются в свободные.
4, 7, 10, 13 – исходное и окончательное количество минерала (на данный момент).

9. Постройка Factory (фабрики)

Отправив людей на постройку этого здания, вы можете строить технику от обычных **Cross Bow** до **Nuck**.

10. Изобретения

Самая важная иконка, поскольку вам постоянно придется что-либо изобретать. Здесь есть все виды изобретений, доступных для вашего сектора.

11. Расценки изобретений

Можно просмотреть стоимость любого изобретенного предмета по минералам или переплавить предмет так, чтобы у него были другие составные части. В этом случае оружие можно заново изобрести, но его можно и потерять совсем.

12. Просмотр энергии зданий или восполнение ее

Здесь имеются датчики энергии каждого здания, имеющегося у вас, по которым можно ориентироваться в бою.

13. Количество свободных людей

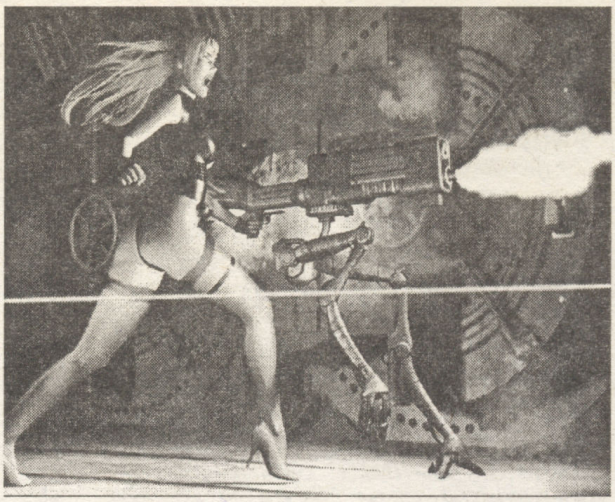
Постоянно изменяется. Чем больше людей, тем быстрее. Максимум здание пополняет до 500 людей, но вернуть туда можно до 999.

Стратегия прохождения

Миссия 1. ALONA

Звание: PRINCESS
Число противников – 1

Это тренировочная миссия, цель которой – научить вас принципам управления. Здесь можно ограничиваться простейшей стратегией.
В начале уровня берите 20 человек (см. главу «Управление»). Селитесь в любой сектор, лучше первый, но можно и второй. Ставьте скорость игры на Maximum (бегущий человек) и собирайте людей. Когда у вас окажется 25 или больше человек, изобретайте **STICK WEAPON** и сажайте людей в бойницы. Затем, немного подождав, пока люди снова поднакопятся, изобретайте **ROCK WEAPON**. Вооружайте всех своих людей метательными камнями – и вперед, на базу противника! Всякое сопротивление будет подавлено, а уровень пройден.



Миссия 2. BAZOOKA

Звание: QUEEN
Число противников – 1

Миссия на развитие. Здесь простейшими изобретениями ограничиваться уже нельзя, придется продвигаться в развитии. Расположившись, лучше всего в секторе 1, отправьте 20 человек (экономия прежде всего) на изобретение **SPEAR** (дротик). Изобретя дротики, сажайте людей на вышки. У вас повысится уровень технологии, и вы перейдете в 3000 год до н.э. Изобретайте, используя всех своих людей, **CATAPULT** (катапульты). Уровень скорости, разумеется, Maximum. Если будут атаки, то безоружными людьми; вооружайте своих людей катапультами и обороняйтесь. Как только прибавится 30 человек, берите всю армию и уничтожайте противника. Причем, у него уже могут быть несколько баз на всех секторах – одной армией уничтожайте все три, не останавливаясь нигде. Победа вам обеспечена.

Миссия 3. CILLA

Звание: CROWN PRINCESS
Число противников – 2

Здесь миссия – на быстроту действий. В начале берите сектор 5, 20 человек и Maximum скорости. Изобретайте пятнадцатью людьми дротики. Когда они это сделают, изобретите **CATAPULT**. У вас наберется достаточное количество людей, но не торопитесь отстраиваться на новых территориях. Лучше начните собирать **BEHTIUM** всеми людьми. Соберите примерно 12-15 единиц минерала и изобретайте всякого рода **SHIELD**, так как атаки многочисленного противника неминуемы. Теперь у вас 900 год нашей эры. Изобретите двадцатью пятью людьми **LONG BOW** (длинные луки) и **PIKE** (пики). Стройте уже доступный вам **MINE** (рудник), но минералы не собирайте, вооружайте всех. Кого можно – луками, остальных – пиками, ставьте людей с дротиками на стены. Поднакопив примерно 50 человек, идите всей толпой в атаку на вражеские сектора. Победа!

Миссия 4. DRACULA

Звание: MESSIAN
Число противников – 2

Эта миссия относится уже ко второй эпохе, где вы начинаете со зданием 3000 года до н.э.. Стартуйте в секторе 3, с Maximum скоростью, с двадцатью людьми. Сразу изобретайте, не мешкая: **SPEAR** (дротики), **THIRD SHIELD** (третий щит), **FOURTH SHIELD** (четвертый щит), **CATAPULT**, **PIKE**. У вас будут уже каменные здания, где вы построите **MINE** (рудник). Изобретайте **LONG BOW**, Теперь посылайте всех людей, кроме пятерых, на добычу минералов (всего их три), так, чтобы каждого минерала было по пять единиц. Ставьте людей с дротиками на стены домов, а 40-50 людьми с пиками и луками уничтожайте все базы врага. Если враг напал на вас, скорость игры сделайте на Maximum, чтобы после атаки снова максимально ее увеличить.

Миссия 5. ETCETRA

Звание: PRIME MINISTER
Число противников – 2

Миссия – полный повтор предыдущей, только здесь вам придется не ограничиваться дротиками. Стройте дротики с самого начала пятнадцатью людьми, затем добывайте 10 единиц минерала (**MOONLIGHT**). Изобретайте **BOW** (лук) и **ARROW** (стрела), но пока на стены не сажайте. Изобретайте пики, отразите парочку-другую атак компьютера. Отстраиваться на полях не нужно. Набрав армию в 60 человек, сажайте лучников на стены и атакуйте всех врагов. Если в вашей армии осталось меньше 15 человек, возвращайтесь и пополните ее еще людьми с пиками. Никаких проблем миссия вызвать не должна. Оставаться надо в секторе. 1.

Миссия 6. FORMICA

Звание: MINISTER
Число противников – 2

Начинайте на секторе 3. Простым оружием противника здесь не уничтожить, поэтому серьезно вооружайтесь. Самый злой на этой миссии – **ОБЕРОН**. Заключите с ним союз (**ALLIANCE**). Производите побольше пик, лук и стрел, но этим оружием вывести противника с одного раза сложно. Доведите ваше здание до 900 года н.э., постройте рудник и копите минералы до тех пор, пока в меню разработок не появятся **GIANT CATAPULT** (гигантская катапульта).
На каждую из гигантских катапульт нужно по два человека. Гигантские катапульты нужно заказывать поштучно в третьем здании – в **FACTORY** (заводе). Теперь поставьте примерно 20 человек на вышку, а потом введите количество заказываемых гигантских катапульт – от 1 до 30. Если вам нужно определенное количество, выбирайте цифру от 1 до 30, если бесконечное (пока не закончатся минералы) – ставьте количество товара на значок « ?». Сделав себе приблизительно 40 катапульт, уничтожайте всех врагов.

Миссия 7. GAZZA

Звание: SOVEREING
Число противников – 2

Очень легкая миссия. Основывайтесь с обычными параметрами в секторе 3, сразу заключите альянс с ближайшим соседом. Pike уже есть в разработках. Нужно только изобрести его, вооружить всех людей и идти на остальных войной, предварительно расторгнув альянс с соседом.

Миссия 8. HERNIA

Звание: MISTRESS
Число противников – 2

Миссия основывается на хорошей (для вас) привычке компьютера сначала оккупировать все свободные территории, а уже потом отстраиваться. Начинайте в секторе 9. Отстройтесь, производя **PIKE**. Если **PIKE** вам не по карману, замените его стоимость. Когда у вас наберется 60-80 человек с пиками, идите в атаку и побеждайте врага.

Миссия 9. IBIZA

Звание: DICTATOR
Число противников – 1

Миссия чрезвычайно легкая. Смысл ее — в освоении новых территорий. Начинайте в секторе 4 с обычными параметрами (скорость наивысшая, 30 человек в начале), но не стройте высоких технологий – это убьет вас, так как компьютер обоснуется на всех территориях и будет беспрестанно атаковать вас. Постройте людей с пиками и без построения защиты нападите на супостата. Соперник будет вас пытаться отвлечь атаками на ваше главное здание – не поддавайтесь, уничтожайте нападающих только лишь после того, как снесете у противника хотя бы одно здание. Пока он будет мобилизовать новую армию, отстраивать здания, делать заново (!) все **UPGRADE**, вы успеете наказать басурмана и снова атакуете. Помните – важно

время. Тратьте все имеющиеся у вас под рукой средства и людей на одну широкомасштабную атаку. Захлебнулась — перезапускайте миссию.

Миссия 10. JUNTA

Звание: HIGH PRIESTESS
Число противников – 3

Миссия на острове **JUNTA** заключается в том, что главная сила — в пушках (**CANNON**). Итак, основывайтесь на поле 1 при обычных параметрах. Сразу производите добычу минералов (Onion). Как только появились пушки, начинайте строить рудник (**MINE**) и завод (**FACTORY**). Накопив на 30-40 пушек (обычно они стоят 1 onion и бог весть сколько бесплатного trees) и отправляйтесь уничтожать противника. Только не забывайте про оборону, иначе это вам дорого обойдется!

Миссия 11. KARMA

Звание: SULTANA
Число противников – 3

Быстрейшим способом эту сложную карту можно пройти таким образом: начинайте в секторе 6, изобретите пушки, пока их не станет примерно 20-25 штук, начните собирать второй минерал для пушек. Затем накопите людей примерно 70-80 человек, снаряжайте пушки и уничтожайте врага по направлению часовой стрелки, по возрастанию порядковых номеров сектора. Еще полезно перед атакой заключить альянс с наиболее слабой стороной.

Миссия 12. LADA

Звание: POPE
Число противников – 2

Миссия основана на том же принципе, что и прошлая, с единственной добавлением. Выбрать в качестве стартовой площадки нужно сектор 2. Сразу собирайте **BETHLIUM**. Здесь пушки стоят 6 единиц минерала, всего же его на карте 125. Насобирав максимум пушек и людей и заключив и расторгнув перед атакой альянс, атакуйте. Единственное – нельзя проиграть ни одной пушки. Недостаток каких-то 5-10 пушек может обернуться для вас поголовным поражением. Берите на миссию 30-40 человек.

Миссия 13. MASCARA

Звание: PROPHET
Число противников – 3

В этой миссии обычная стратегия не проходит, по крайней мере, сразу. Начинать нужно в секторе 12 Наизобретав пушек и катапульт, з воевывайте сектора 9, 13 и 14. Оставля ете свою армию в одном из секторов, а в остальном делаете технику и присоединяете ее к основной армии. Когда она достигнет 100-120 единиц, уничтожайте всех остальных врагов.

Миссия 14. NAUSEA

Звание: POTENATE
Число противников: 3

Одна из самых «навороченных» миссий в игре. С самого начала при обычных параметрах стартуйте с сектора 3. Понаделав пушек до отказа (примерно 30-35), уничтожайте всех врагов на вашем острове. Армию в строения не убирайте – враг на противоположном острове будет бомбить вас с самолетов. Уничтожить врага на острове можно только **JET** или **BIPLANE**. Так как **JET** мощнее, пользуйтесь им. В секторах 2, 4 и 5 есть возможность производить самолеты. Постройте по максимуму **JET**, причем сектор, где они хранятся, поставьте охранять действующую пушечную армию, на остальные четыре сектора поставьте людей с базуками. Сделав самолеты (40-75), нападайте на менее развитый крайний сектор 8. Мгновенно заняв его, вас атакуют все защитные силы этого острова сразу: **JET**, **BIPLANE**, пушки и гигантские катапульты. Если вы нападете на эту армию, на их базе, окрыленные первым успехом, то пиши-пропало. Вкупе с базутчиками вас уничтожат в 10 секунд. Без охраны же враги вполовину слабее. Уничтожьте охрану, летите на их базы – они, практически, беззащитны.

Миссия 15. OCARINA

Звание: MONARCH
Число противников – 1

Самая простая миссия в игре, поскольку здесь, какую бы территорию в начале вы не заняли, атаковать вас не будут, пока вы не поставите защитников или не выпустите армию в поле. Не торопитесь, сделайте все **UPGRADE**'ы и изобретите все, что только можно, создайте могучую армию на все ресурсы и уничтожьте врага.

Миссия 16. PYJAMA

Звание: MAGNATE
Число противников – 3

Миссии данного типа очень просты и требуют лишь быстроты действий, решительности и расчетливости. Вам нужно начать в :екторе 6. Тут вам откроется одна милая ракета – **NUKE**. Сносит весь сектор, куда попадет, и он «вырубается» из игры. Накопите столько **NUKE**, сколько клеток на карте, атакуйте.

Миссия 17. QUOTA

Звание: LADY
Число противников – 3

Миссия основывается на всепоражающей силе пушек. Альянсов в этой миссии не заключайте – хлопот с ними не оберешься. Начи-

найте в секторе 7, постройте, по меньшей мере, 25 пушек и уничтожайте врагов по очереди.

Миссия 18 RUMBABA

Звание: MOGUL
Число противников – 2

Очень простая миссия, полностью аналогичная шестнадцатой. Копите минералы на 4 ракеты **NUKE** и уничтожайте всю карту. Просто и ясно.

Миссия 19. SINATRA

Звание: BIG CHEESE
Число противников – 3

Миссия полностью аналогичная миссиям 16 и 18. Ничего нового прибавить нельзя. Начинайте в секторе 15.

Миссия 20. TAPIOCA

Число противников – 2

Сложная и интересная миссия, основанная на том же принципе, что и 14-я. Занимайте сначала сектор 2.
Если по соседству (то есть в секторе 1) есть враг, немедленно уничтожьте его любым способом (кстати, способ у вас только один – **JET**), так как вам нужны будут здешние ресурсы. Развитие базы идет, как обычно, за исключением того, что минералы собирать нужно всем один, а не по несколько человек на каждый. Добившись эскадрильи в 40-50 **JET**'ов, атакуйте секторы (по порядку) 3 и 4. Обоснуйтесь в них – у вас там будет аэропорт. Завоюйте сектор 6. Оттуда, по 250 человек посылайте в сектор 7 (люди у вас бесконечные), пока у противника не закончится техника. Тогда **JET**'ами разнесите сектор и завоевывайте его. Так же поступайте и с остальными опорными пунктами врага.

Миссия 21. UTOPIA

Звание: DUCHESS
Число противников – 2

Очень легкая миссия. Занимайте 4-й сектор, изобретайте 3 ракеты и уничтожайте противника. Проходится в 5 минут.

Миссия 22. VESPA

Число противников – 3

Подобные миссии – с островами в один сектор – носят следующий характер: кто первый сделает ракеты, тот и уничтожит остальных. В качестве профилактики можно использовать и SOI LASER, но это непрактично, т.к. противник атакует SPACESHIP'ами (космическими кораблями). Короче, немного везения тут не помешает. Бывает, что компьютер сам дарит вам победу таким образом: противники одновременно стреляют друг в друга ракетами, а вы остаетесь. И проходить такие карты нужно на минимальной скорости.

Миссия 23. WONKA

Число противников – 3

Прохождение то же, что и в миссии 22. Оставайтесь в секторе 4.

Миссия 24. XTRA

Число противников – 3

Оставайтесь в секторе 8. Далее см. описание миссии 22.

Миссия 25. YOGA

Число противников – 3

Безразлично, в каком секторе отстраиваться. Далее см. описание миссии 22.

Миссия 26. ZAPPA

Число противников – 3

См. описание миссии 22

Миссия 27. QHM

Число противников – 2

См. описание миссии 22

Альянс

Между главной картой и мелкомасштабной картой есть датчик скорости – бегущий человек, а под ним 4 щита (максимум). Во всех случаях, кроме тех, когда вы сражаетесь с одним противником, можно попробовать заключить альянс, выбрав курсором определенный щит. Противник может отказаться, а может согласиться. В этом случае цвета ваших щитов принимают измененный вид. Иногда противник предлагает вам альянс, можно ответить «нет» (тогда он отстанет) или «да», тогда вы, пока состоите в альянсе, не можете строить здания на тех землях, где уже обосновался компьютер. Также вы не можете атаковать друг друга. Сектора считаются вашими, и можно без опаски посылать людей на территории друг друга. В любой момент можно прервать альянс, направив курсор в самый нижний щит.

Кнопочное управление

Кнопка A – быстрое перемещение курсора по экрану с четырьмя точками остановок на различных функциональных частях экрана
Кнопка B – главная кнопка: выбор функции, прибавление людей в группу. Одобрение какого-либо действия
Кнопка C – то же самое, только при формировании группы людей принимает обратное значение.

Советы

1. Рекомендуется вести игру при средней скорости.
2. При нападении на врага при превосходстве ваших сил ставьте скорость на максимум.
3. Никогда ничего не изменяйте в Options,

Опции

1. Auto Slow on
2. Speech on
3. Help on
4. SFX on
5. Music on
6. Load/Save

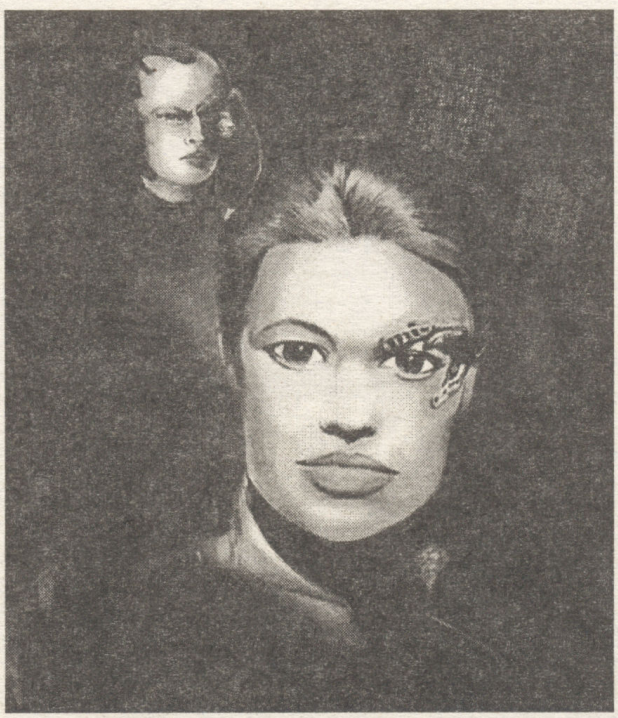
1 – режим автоматического снижения скорости при атаке на вас противника.
2 – включить разговоры.
3 – включить совершенно бесполезные таблицы помощи, заслоняющие весь экран и объясняющие названия артефактов.
4 – убрать/включить звуковые эффекты.
5 – включить/убрать музыку.
6 – ввести код на уровень/просмотреть код на текущий уровень.

Коды уровней

2 – YABDQCYIWMZ
3 – WFBDUCYXXSL
4 – UKBDIYFXXSH
5 – SPBDCDYYXSN
6 – QUBDUYFJTAV
7 – OZBDUYFJTAV
8 – MECDMAMJTAR
9 – EKFDECSMWMV

Совет

На все 3 подуровня каждого уровня можно брать не все 100 людей, оставляя тем самым определенное количество людей на следующий уровень игры.



MONSTER WORLD IV

МИР МОНСТРОВ IV

Это приключенческая игра с элементами ролевой, где вы играете за девочку, вооруженную мечом. К сожалению, все диалоги и пояснения в игре даны на японском языке, так что нет возможности точно узнать, что же происходило в этой сказочной стране. Правда, смысл игры ясен - вам нужно пройти несколько огромных миров, победить нескольких боссов, разгадать загадки и, в конце-концов, спасти страну от темных сил. Графика игры неплохая, управление удобное, сюжет занимательный.

1 игрок	Приключения	75% Рейтинг

Управление

A	– (доступно не сразу) подзывать котенка к себе, либо пускать его в ту или иную сторону;
B	– удар мечом;
C	– прыжок (↓+**C** – спрыгивать с платформ);
↓	– поставить щит;
←или →	– (2 раза) бег;
↑	– поговорить с кем-либо, войти в дверь, открыть сундук;

Котенок (впоследствии превращающийся в огромного кота) – многофункциональный помощник. Он может:

1. Подбрасывать вас на мини-вулканах
2. Искать потайные двери
3. Вытаскивать вас из воды
4. Двигать плот
5. Превращаться в кусок льда.
6. Гасить огонь

Также с его помощью вы можете совершать двойные прыжки и длинные планирования-перелеты.

Запись игры представляет собой разговор со старцем и ответ «да» (верхняя строчка иероглифов). Тогда в одном из двух файлов вы записываете свою ситуацию, которая будет держаться. Стереть вы ее уже не сможете.

Предметы

СЛИТОК ЗОЛОТА – исключительно для продажи;
ЭЛИКСИР – после вашей гибели автоматически восстанавливает всю жизнь;
ЛАМПА ДЖИННА – вызов джинна, который переносит вас в город с любого места;
ТАЛИСМАН – нужен для открывания дверей в миры;
КОВЕР – он же самолет. На нем можно летать, что необходимо в одном из миров;
ВЕТКА – восстанавливает 3 единицы жизненной энергии;

ЯЙЦО – из него появляется ваш друг котенок;
БОМБА – «ключ» к неоткрываемым дверям;
КЛЮЧИ – то же самое, но более цивилизованно;
КАПЕЛЬКА – 10 таких капель прибавляют одно сердечко жизненной энергии.

Нажав «**Start**», вы можете посмотреть, какие предметы у вас имеются в наличии. Так же можно использовать нужный предмет (выбор курсором и **C**).

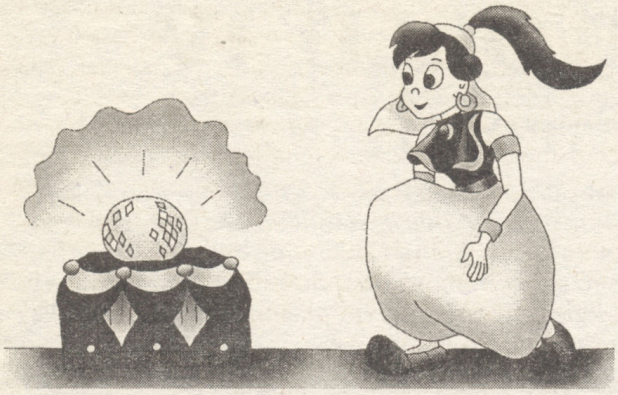
Прохождение

Начинаете вы в своей родной деревне, на обрыве скалы. К вам подходит деревенский старейшина и говорит о вашей высокой миссии, затем уходит. Идите направо, спускайтесь по мосту; там увидите первую хижину. Заходите в нее, спускайтесь по веревке вниз и идите направо. Поговорите с женщиной, которая выставит перед вами сундук с эликсиром внутри. Идите назад, но не забирайтесь по веревке наверх, а входите в дверь под ней. Справа от вас стоит волшебница, которая расскажет вам о назначении специальных артефактов. Появится сундук, в котором лежат пять капелек.

Теперь идите в крайнюю левую дверь, спуститесь по мостику и откройте сундук. В нем лежит **хрустальный шар** – ключ к следующему миру. Берите его, выходите из хижины и идите направо.

Дальше есть еще одна хижина, в которую можно не заходить. Идите дальше, вас будут провожать местные жители. Дойдя до **старца** в синем одеянии, сохраните игру. В дальнейшем вы будете встречаться со **старцем** довольно часто.

Теперь ваше безоблачное существование будет омрачнено появлением первых врагов. Собирайте все монеты и мешочки с деньгами, которые они оставляют после себя, – деньги вам очень пригодятся. Пройдя вперед несколько экранов, вы выйдете к ушастому идолу. При-



несите ему в жертву **хрустальный шар**. Из земли поднимется дворец, в котором продолжатся ваши приключения.

Запишитесь у старца и входите поочередно во все двери (кроме двери с замком – для нее нужен ключ), поднимаясь по канатам и площадкам. В итоге вы найдете сундук, в котором лежит нужный вам **ключ**. Вернитесь на то место, где стоит старец, и примените **ключ** возле двери. Войдя в дверь, идите дальше: заходить нужно во все двери и убивать всех, кто там находится. После этого будут появляться проходы и площадки. В одном из сундуков возьмите **ключ** к еще одной запертой двери. За этой дверью, поднявшись по канату, остерегайтесь шипов, появляющихся и исчезающих. Поднявшись по платформам еще выше, не входите в дверь, что наверху: упадете в середину уровня и придется заново проходить уже пройденный участок игры. Идите сразу налево. В первой комнате, после того, как вы убьете гоблина с булавой, появится сундук с **золотым слитком.**

Зайдя во вторую дверь, поднимитесь по канату, пережидая, когда исчезнут появляющиеся шипы, и затем пройдите коридоры с шипами. Если вы, выйдя из двери, спрыгнете вниз сквозь площадку (там вас ждет **старец**), вам придется снова проходить участок с шипами. Лучше пойти вправо и прыгнуть вниз. Рядом с площадками находится автомат по продаже сердечек. Восстановив полностью свою энергию, поднимитесь по площадкам наверх, к двери, ведущей к первому **боссу** игры. Это **гигантская гусеница**, бить которую нужно в прыжке по голове. Победив босса, вы получите сундук, в котором лежит **лампа с джинном**. Используйте **лампу**, и **джинн** перенесет вас в город (верхняя строка иероглифов соответствует «да»).

Вы окажетесь у статуи идола – помолитесь, и вам восстановят все недостающие сердца. Идите направо до ближайшего здания, войдите в него и поговорите с женщиной, находящейся там (нажмите ↑ возле нее). В разговоре с ней вы увидите, что она задает вам вопрос: это она просит вас продать **слиток золота**, который находится у вас. Появится иконка с двумя японскими словами: первое – «да» (я хочу продать предмет, находящийся у меня), второе – «нет» (я не продаю мой предмет).

Ответьте сначала «нет», так как барыня предложит вам 500 монет. Затем отвечайте на ее вопрос «да», и вы продадите **слиток золота** за 800 монет. После удачной сделки идите налево, где увидите дверь. Зайдите в нее (↑ у двери).

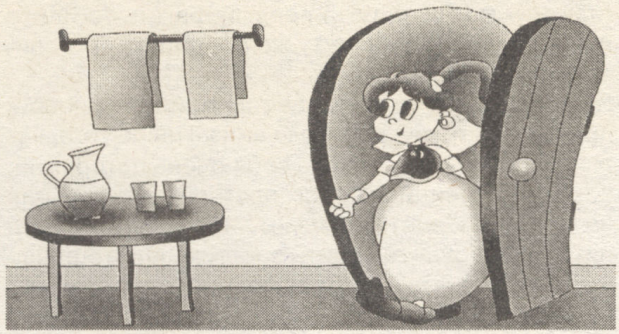
Поднимитесь по лестнице, которая предстанет перед вами, с помощью прыжка (кнопка C). Наверху вы увидите сундук, в котором лежит **слиток золота**. Спустившись вниз, в комнату, продайте слиток за 800 монет. После этого вернитесь в ту комнату, где брали **слиток**, и войдите в дверь, находящуюся возле этого сундука: вы окажетесь на крыше дома.

Слева растут две пальмы. Если встать между ними и нажать ↑, появится сундук, открыв который, вы получите кучу монет.

Спрыгните вниз, зайдите в следующий дом и поговорите с продавцами оружия и щитов. Вы сможете приобрести **меч** и **щит**, у которых параметры атаки и защиты больше, чем у имеющихся у вас. Войдите в дверь, ведущую в следующую комнату, где будет находиться сундук. Откройте его, и вы сможете взять **эликсир** (но если вы не использовали ваш прежний **эликсир**, то этот вы не возьмете – сундук снова закроется). Выйдите из этого здания и идите налево, пока не увидите вход во **дворец**, который загораживают стражи. Поговорите с одним из них и на его вопрос ответьте «да». Тогда стражники расступятся и освободят вам путь во **дворец**.

Во **дворце** поднимитесь наверх и зайдите в дверь, которая находится у вас над головой. Войдя в эту дверь, идите наверх (налево или направо по лестницам, ведущим вверх). Возле картины на стене нажмите ↑, и вы сможете увидеть карту **MONSTER WORLD**'а. После этого зайдите в дверь рядом и идите к **принцессе**. На вопросы **принцессы** отвечайте всегда «да» (кнопки **A** или **C**). Если вы сделаете все правильно, то после каждого вопроса, на который вы ответили «да», прозвучит характерный сигнал-звонок. Идите обратно к двери и выходите. Спускайтесь вниз и, дойдя до следующей двери, под которой находится лестница, спуститесь по этой лестнице вниз, войдите в дверь слева и идите к двери, у которой находится стражник. Вы попадете в кладовую с шестью сундуками. Откройте их, и вы сможете приобрести **ключ-пентаграмму** для первой двери в храме, **яйцо, золотой слиток, эликсир,** несколько сияющих **капелек** и деньги. После этого выходите из **дворца.**

Затем идите направо до идола и примените **яйцо**. Вы увидите смешную мини-заставку, где из яйца вылупится ваш друг – **летающий котенок**. Пройдя через город до конца вправо,



у человека, стоящего в саду, можно купить **доспехи** (жизненная энергия +5). Теперь идите в **храм** (крайнее левое здание за дворцом). Старец у **храма** отодвигается в сторону, и, применив амулет, можно войти в первую дверь первого мира. Идите налево, в особо высоких местах применяя двойной прыжок с котенком. Поднявшись на самый верх горы, прыгайте через платформы; там где нарисована стрелка направления, используйте двойной прыжок – иначе не допрыгнете.

Продолжайте двигаться влево. Попав на самый верх, спускайтесь с другой стороны крыши. Убейте трех гоблинов; закрытую дверь взорвите **бомбой** из сундука внизу и войдите туда.

Вы оказались в мире подземных пещер. Ищите сундуки с **бомбами**, чтобы взрывать входы в пещеры. Огненные гейзеры опасны для здоровья: чтобы переправиться через них, запускайте на гейзер **котенка**. Поднимаясь по канатам, следите, с какой стороны начинают падать камни, чтобы развернуться в противоположную сторону.

Чтобы спастись от огненных шаров, падающих сверху, защитите голову **котенком**. Когда из отверстий вылетают языки пламени, ставьте **щит**. Так двигайтесь до синей кнопки над толстой балкой. «Включите» с помощью **котенка** кнопку – этим вы отодвинете толстую балку. Спуститесь вниз и пройдите по мосту над раскаленной лавой.

Встаньте под стрелкой и **котенком** нажмите кнопку. Дальше прыгайте по движущимся балкам наверх, а потом направо. Внизу в яме нажмите на кнопку: упавшие сверху каменные кубы образуют лестницу, по которой вы и поднимитесь вверх. Пробежав направо, спрыгивайте вниз, к двери. Возьмите **котенка** и, пустив его на гейзер, встаньте ему на голову. **Котенок** взлетит вверх, а вы вместе с ним.

Пройдя таким образом два гейзера, вы должны попасть в правую нишу в стене; там находится сундук с **бомбой**. Возьмите ее и снова поднимитесь на втором гейзере. Запрыгнув по платформам наверх, взорвите дверь и войдите в нее. Пройдя до конца вниз и влево, возьмите **бомбу**. Поднимайтесь вверх по канату и платформам (с разных сторон вас будут атаковать языки пламени) к двери, за которой вы встретитесь с **боссом** – **летающей птицей**. Его лучше бить с площадки, не давая приблизиться к себе.

Убив его, откройте появившийся сундук с **бомбой** и взорвите дверь. За ней вторая часть этого негостеприимного мира. Поднимайтесь по веревке наверх; вас будут пытаться атаковать приведения – убивайте их. Взобравшись наверх, убейте привидения и спускайтесь вниз, затем налево и направо. Войдите в дверь, прыгайте в яму и уходите во вторую дверь внизу. Там, в комнатке, лежит сундук с **бомбой** и находится **старец**.

Запишитесь, затем выходите, поднимайтесь по гейзеру и идите наверх и налево; взорвав дверь, войдите в нее. Продолжайте двигаться дальше, до огненной лавы, где нет моста, нажмите вверху кнопку, которая поднимает балку из-под реки огня, и откройте сундук с **золотым слитком**. Перейдите на другой конец и заходите в следующую комнату.

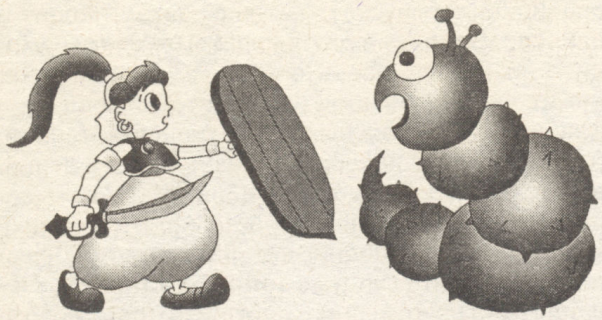
По гейзерам соберите все монеты, все артефакты и затем через постоянно движущиеся во все стороны балки заберитесь наверх, к двери. Спускаясь вниз, убейте трех привидений и войдите в дверь. Справа, в автомате, накупите сердечек и идите влево. Заберитесь на вторую платформу и **котенком** нажмите кнопку, выдвигающую балку. Прыгайте направо, встаньте под кнопкой и нажмите на нее сами. Наверху, нажимая на кнопки, доберитесь до верхнего левого угла. Пройдите, собирая монетки, коридор с шестью колючими шарами.

Прыгайте вниз, лавируя между огненными шарами, и идите направо. Взобравшись по канату наверх, вы попадете к **старцу**, у которого можно записаться. Затем пройдите первый огненный мост, прыгая без **котенка**; затяжным планированием **котенка** пройдите второй и третий мосты, четвертый и пятый им полностью аналогичны. Прочтите в конце последнего мости три таблички и ответьте на все вопросы «да» (первая строчка): вам откроется проход вниз, к **боссу**. **Босс** представляет собой **огненный шар** с руками, увенчанными шипастыми шарами. Бейте его, стараясь уворачиваться, когда он размахивает руками. После победы над боссом **джинн** снова отнесет вас в город.

Направляйтесь в сторону дворца, но в сам дворец не входите, а поднимитесь по лестнице по левой стороне до парадного входа в здание. Идите налево от него до края стены и с помощью двойного прыжка с котенком перепрыгните на противоположную стену. Там вы сможете открыть сундук, в котором лежат сияющие капельки. Подойдите к дереву, на котором уже созрел **магический плод**, и потрясите его.

Вы увидите мини-заставку, где ваш летающий **котенок**, съев **плод**, вырастет и станет больше.

Возвращайтесь в город и про-



дайте **слитки золота** за 1500 монет. Затем зайдите в магазин и купите у продавца **меч** за 3000 монет, который находится в следующей комнате этого здания. Выходите из него и идите направо. Через одно здание вы увидите башню. Зайдите в нее. Слева от вас есть специальная лестница, состоящая из платформ. Поднимитесь по ней наверх (с помощью прыжка С). Наверху будет дверь; откройте ее и спуститесь вниз (↓+ С). Вы увидите комнату с сундуком.

Откройте его и возьмите ключ-пентаграмму ко второй двери в **храме**. Выходите из башни и идите направо до тупика, где находится продавец доспехов. У него вы можете купить доспехи за 3600 монет. Затем идите к **храму** и, подойдя ко второй двери, примените **ключ-пентаграмму**. Вы окажетесь во втором мире на опушке леса с пальмами. Через несколько экранов вы попадете на берег пруда, в таинственные заросли. Не слишком расслабляйтесь при виде «совсем безобидных статуй-гарпий» (некоторые из них оживают и стреляют в вас молниями). Идите направо все дальше и дальше до тупика с камнем. Прочтите надпись на камне и возвращайтесь к пройденной вами колонне без отражения в воде. Подойдите к этой колонне вплотную и нажмите ↑. Затем, встав так, чтобы колонна вас закрыла собой, нажмите ↓ и прыжок, и вы войдете в канализацию.

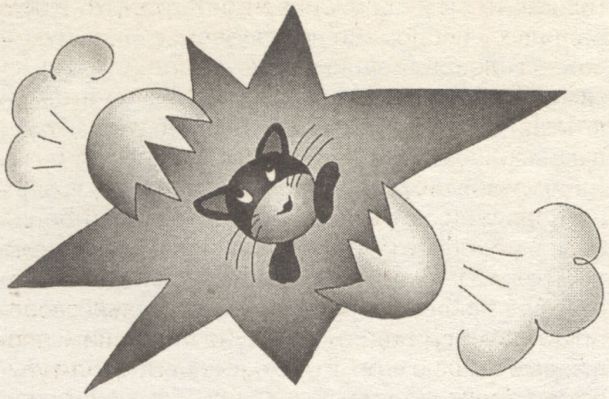
Вы падаете вниз в комнату со входом в другое помещение. Вход на этом уровне представляет собой отверстие в стене (далее для удобства оно будет называться дверью).Войдите в него и без опаски падайте в поток воды. Вода вас понесет в первый тоннель. Затем, когда вы выплывете из первого тоннеля, вы должны прыгнуть на противоположный берег, иначе поток воды унесет вас вниз во второй тоннель, который находится под нужным вам берегом. Оказавшись на берегу, прыгните на противоположный берег с помощью двойного прыжка с вашим **котенком**, встаньте под горящий факел и задуйте его с помощью вашего друга (каждый раз, когда вы правильно выполните задание или найдете нужный предмет, будет раздаваться характерный сигнал-звонок). Далее смело прыгайте в поток и неситесь во второй тоннель. Идите к краю берега и перепрыгивайте пропасть к противоположному берегу, где лежит сундук со **слитком золота**. Прыгайте вниз в несущийся влево поток воды. Если вы не задули (или не смогли задуть) первый факел, то идите направо и проделайте ту же операцию, что описана выше.

Если вы сделали все правильно, идите влево и прыгайте в трубу, ведущую вниз. После того, как вы попали в воду, ведите себя очень осторожно. Как только увидите берег, постарайтесь, прыгая на него, не задеть предмет, плавающий перед ним, иначе будете терять энергию. Идите влево и прыгайте в воду, которая перенесет вас немного выше (собирайте монеты). С помощью своего друга-**котенка** поднимитесь по летающим площадкам выше в самый верхний левый угол-тупичок и войдите в дверь.

Идите дальше, пройдите мимо фонтана, спрыгивайте в следующую пропасть прямо в воду и плывите в тоннель. После того, как вы выпрыгнете из гейзера, идите направо и прыгайте в воду. Смело неситесь по потоку в следующий тоннель. Вынырнув из этого тоннеля, вы сможете открыть сундук с **эликсиром** либо дальше нестись по потоку воды. Если хотите взять **эликсир**, после того как вы выплыли из тоннеля, постарайтесь выпрыгнуть из воды.

Далее, чтобы продолжить свой путь, запрыгивайте назад в воду. Вода вас принесет ко входу в следующие помещения. Задуйте факел, чтобы освободить проход. Перед костром с помощью двойного прыжка с вашим другом запрыгивайте наверх. Зайдите в правую дверь и идите направо и идите дальше. Вскоре вы выйдете к автомату по продаже сердечек, а рядом с ним вход. Восполните недостающие сердца, и затем вы упадете в маленькую комнату с потоком воды, где в верхнем левом углу находится капелька. Если вы хотите ее взять, сразу, как окажетесь в воде, прыгайте влево. После прохождения этой комнаты вас вытолкнет гейзер в следующую. Идите влево и прыгайте в трубу, ведущую вниз. Затем войдите в дверь перед вами. Вы выйдете из этой комнаты и попадете в следующую. Задуйте факел и войдите в нижнюю дверь (слева от факела). Вы упадете в стремительный поток воды. Будьте внимательны! Прыгайте на берег, не вплывая в тоннель. Тогда, запрыгнув на летающую платформу, вы сможете взять в сундуке **ведро** (без него вам не пройти эту миссию).

Если вас засосало в тоннель, и вы не взяли **ведро**, возвращайтесь и возьмите его. Далее с **ведром** спрыгивайте в воду, плывите спокойно, пока вас не вытолкнет гейзер воды. Входите в двери и, наконец, вы дойдете до фонтана, у которого вы уже были. Примените **ведро** возле фонтана и наполните его водой. Далее спрыгивайте вниз и неситесь по воде, пока вас не вытолкнет гейзер. Дойдите до костра рядом с табличкой и потушите его (примените **вед-**



ро с водой), после чего прыгайте вниз. Внизу находятся четыре двери: зайдите в крайнюю правую. Проплыв по тоннелю, выпрыгните к двери справа, войдите в нее, задуйте факел и возвращайтесь.

Прыгайте в воду и плывите в следующий тоннель. Затем, когда вы вынырнули из этого тоннеля, прыгайте на противоположный берег, не касаясь шокирующего предмета. После этого, с помощью двойного прыжка с вашим другом-**котенком**, перепрыгните на следующий берег к фонтану.

Наполните снова **ведро** с водой и прыгайте обратно. Входите в единственную на этом берегу дверь – вы попадете в комнату с факелом. Затушите факел. После этого прыгайте вниз и идите влево до конца, войдите в эту дверь (не входите в другие двери – только время потратите и, возможно, лишитесь энергии). Упав, вы сможете войти в еще одну дверь.

Как только вы упали сверху, идите направо и потушите костер. Откройте сундук, и вы приобретете несколько **капелек**. Войдите в дверь внизу, доберитесь до фонтана и снова наполните **ведро** водой. Возвращайтесь на то место, где потушили в последний раз костер. Потушите костер внизу и войдите в дверь перед вами. После этого идите направо, прыгайте в воду (если зацепитесь за одиночную веревку, то откроете сундук и возьмете несколько золотых).

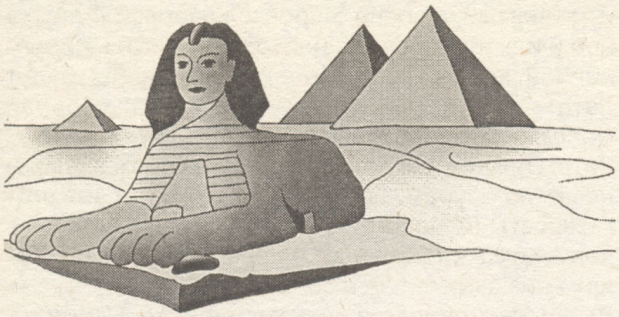
Увидев первую из трех веревок, сразу же цепляйтесь за нее, и так, прыгая с веревки на веревку, вы сможете перебраться на берег. Продолжайте двигаться вправо, перепрыгивая в воде препятствия. После прохождения ряда таких препятствий вы должны спрыгнуть в воду, поток которой унесет вас в еще один тоннель. Как только вы выпрыгнете из этого тоннеля, прыгайте по вертикальным потокам воды влево, и вы выберетесь к выходу из этого водопада. Идите влево и войдите в первую же дверь. Там вы увидите **автомат с сердечками и старца.**

После необходимых действий выходите отсюда и идите налево до пропасти. Прыгайте в нее, и вы сразитесь с **гигантским страусом**. Чтобы победить этого **страуса**, вы должны догонять его и постараться чаще бить мечом, иначе вам придется еще дополнительно сражаться с маленькими зловредными птичками, которые размножаются довольно быстро. Когда вы разделаетесь со **страусом,** справа откроется проход. Пройдя туда, вы увидите пять факелов. Задуйте второй и четвертый, и слева откроется дверь. Входите в нее и идите налево до большой комнаты, наполненной водой. Над поверхностью воды будут летать платформы: прыгая по ним и собирая монетки пробирайтесь в следующие комнаты. Затем прыгайте в воду, и струей воздуха вас пронесет по трубам. Выпрыгните, когда будет возможность (с левого края), и снова прыгайте в воду. Когда вас вынесет в левый тоннель и потянет вниз, жмите ↑ и зовите **котенка (А)**.

Выпрыгните влево и потушите факел. Прыгайте обратно, потушите еще один факел и воздух из новой трубы перенесет вас к выходу. Встаньте на **плотик** и зовите **кота**: он дует против движения и двигает плот. Так переберитесь к выходу. Подойдите к трубе и примените **ведро**. Оттуда появится старец: на его вопросы отвечайте «нет», и прыгайте в трубу, к **боссу**. Вначале это будет **синяя гусеница** с которой очень легко справиться. Затем появится **четырехногое существо**, бить которое нужно только по синим ногам (сзади), пока оно не успело развернуться. После победы вы снова окажетесь в городе.

Продайте в городе **золото** и отоварьтесь в магазинах. Также не забудьте в саду справа приобрести новые **доспехи**. В королевском саду скормите **котенку** еще одно **яблоко**. Зайдите в башню, войдите в дверь, проход в которую освободился, и откройте сундук – там ключ к третьему уровню. Войдите в 3-ю дверь (мир льда) и идите до **пирамиды**. Поговорите со **сфинксом** и зайдите в первую появившуюся дверь в пирамиде. Здесь вы должны найти пять **каменных идолов** и в специальной комнате расположить их на полках в определенном порядке. Условно этих идолов можно назвать так: **лев, голубь, ангел, сова и черепаха**. Чтобы войти в любую дверь, каждый раз необходимо набрать один из кодов: красный – **ABCB**, синий – **BAAC**, белый – **CACCCA** и черный – **ACAAAC**.

Сначала идите влево до первой двери, войдите в нее, идите вправо до пропасти, перепрыгните пропасть и откройте сундук, в котором лежит **каменный идол-лев**. Прыгайте в пропасть, пройдите до конца налево и войдите в дверь. Теперь идите вправо до пропасти с подъемником и возьмите в стене направо в сундуке **каменного идола-черепаху,** а в параллельном левом проходе будет лежать **карта**, с помощью которой вам намного легче будет пройти запутанные коридоры пирамиды. Спуститесь на подъемнике и иди-



те влево до двери, а затем вправо до комнаты с пятью полками. Положите **черепаху** на первую, а **льва** – на вторую, возвращайтесь налево к двери, откуда пришли и идите направо. Войдите в дверь и слева поднимитесь на подъемнике. В комнате в сундуке вы найдете **идола-сову**. Упав в пропасть, вы должны попасть в первый проход справа. Пройдя до конца, в сундуке вы возьмете **идола-голубя**. В комнате с полками поставьте **сову** в среднюю нишу, **голубя** в следующую. Выйдя из этой комнаты, дойдите снова до двери с белым кодом, поднимитесь на подъемнике до самого верха и идите влево до двери между двумя вазами со змеями. Войдите в дверь и идите все время направо, мимо подъемника, до еще одной двери, затем налево до конца, и в сундуке вы возьмете последнего **идола-ангела**. Теперь вернитесь в комнату с полками и поставьте **ангела** на свободное место – на пятую полку. Внизу появится дверь, за которой вас ждет босс этого мира. Победить **летающего монстра с топором** не представляет особого труда, если вовремя уворачиваться от голубых шаров, которые он выпускает. Победив **босса**, войдите в появившуюся дверь, и первый мир ледяной **пирамиды** пройден!

Поговорив со **сфинксом**, вы сможете попасть во второй мир. Здесь задача та же – найти и правильно расставить **пять каменных идолов**, но уже в другом порядке: **голубь, ангел, сова, лев, черепаха**. Чтобы отыскать невидимые двери, каждый раз прибегайте к помощи кота: он остановится там, где и находятся эти двери. Исследуйте все коридоры, чтобы не пропустить ни одной двери, так как в сундуках в разных местах, помимо **каменных идолов**, можно найти и другие полезные вещи (**деньги, золото**). Ориентируйтесь по **карте**, и вы без труда пройдете эту миссию (тем более у вас есть опыт прохождения певрвого мира). Комната для **идолов** находится слева от подъемника (в центре верхней части карты). В нижней части карты изображен еще одни подъемник (в форме перевернутой буквы Т), поднявшись на котором и зайдя в невидимую дверь, можно сохранить игру у **старца**. Чтобы войти в висящую в воздухе дверь, слева от нее заморозьте **кота** в кубик-ледышку и используйте кубик в качестве подставки.

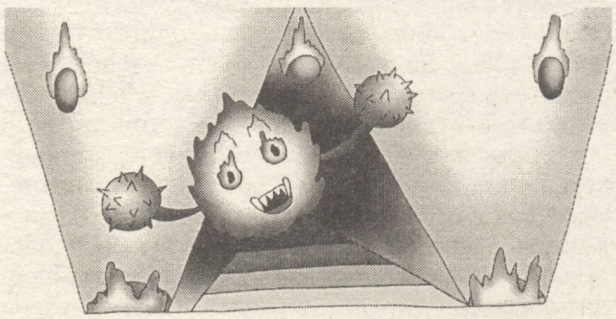
Пройдя от подъемника вправо до конца (через комнату с колоннами и надписями на стене), вы должны убить стража с мечом и щитом, и только тогда появится сундук с **идолом-голубем**. Собрав всех идолов, расставьте их в нужном порядке и заходите в появившуюся дверь. У **старца** сохраните игру и пройдите в дверь рядом. Чтобы в следующем помещении попасть в висящую в воздухе дверь, поднимитесь на подъемнике на самый верх, заморозьте кота в кубик-ледышку и столкните куб вниз так, чтобы он упал перед дверью. За дверью вы вновь встретитесь с летающим **монстром** из первого мира, только теперь он вооружен не топором, а булавой. Победив босса, выходите из **пирамиды** и идите к **сфинксу**. Тот задаст вам 10 вопросов. На все надо ответить правильно («да» или «нет»), тогда дверь откроется. Если вы неправильно ответили, идите в левый нижний угол, к воде, льющейся из трубы, нажмите ↑ и снова возвращайтесь к **сфинксу**. Ответить на все вопросы правильно с первого раза вряд ли кому удастся, поэтому здесь необходимо проявить максимум терпения. Вам нужно либо нажимать «да» или «нет» наугад (тогда вы можете делать это до бесконечности), либо постараться зрительно запомнить, на какие иероглифы отвечать «да», а на какие «нет». В конце концов, вы ответите на все вопросы **сфинкса**, и тот милостливо разрешит вам пройти в третий мир ледяной **пирамиды**.

В этом мире **каменных идолов** нужно расставить так: **сова, ангел, черепаха, голубь, лев.** Ориентируясь по карте, заходите во все двери и убивайте всех врагов (некоторые сундуки появляются только после этого). Участки перед каждой дверью покрыты льдом. Когда вы будете скользить по льду, не нажимайте прыжок, а просто скользите. Если же вы нажали на прыжок и упали, то призовите к себе **кота** и отпустите его, тогда вы снова на ногах.

Если не удается задержаться перед дверью, используйте **кота**. **Кот** вам поможет также растопить ледяные плиты, чтобы освободить проходы в некоторых помещениях.

Раздобыв пять **идолов** и расставив их по порядку, вы встретитесь с **главным боссом пирамиды – ледяным роботом**, победить которого не составляет никого труда. После победы над ним **джинн** снова перенесет вас в город.

Зайдите в крайнее здание справа. Человек в черной шляпе что-то скажет вам, и вмиг существа, летающие повсюду в городе, изменят свой цвет, а музыка станет другой – тревожной. Теперь идите в **замок** к принцессе, где стражники будут нападать на вас, а сама **принцесса** с помощью черного летающего существа уничтожит вашего верного **друга – кота**. После этого вам придется сразиться с воинственной **принцессой**, победить которую не очень легко, но сделать это необходимо. После победы над **принцессой** вы



вновь окажетесь в городе, возле статуи идола. В сундуке лежит **ключ – пентаграмма**, который откроет последнюю дверь в **храме**. Вы окажетесь в заоблачном мире. Идите все время вправо и на третьем экране убейте справа тучу (она летает ниже остальных). Появится сундук с **ковром-самолетом**, применив который у края облака, вы доберетесь до **летающего замка**.

Здесь вам часто придется не ходить, а бегать, чтобы успеть проскочить в то или иное место.

Сначала идите налево по коридору. Если в полу имеются ниши, прыгайте в них – вверху ползают очень тяжелые шестеренки. Налево, на высокий уступ, можно запрыгнуть по шестеренке.

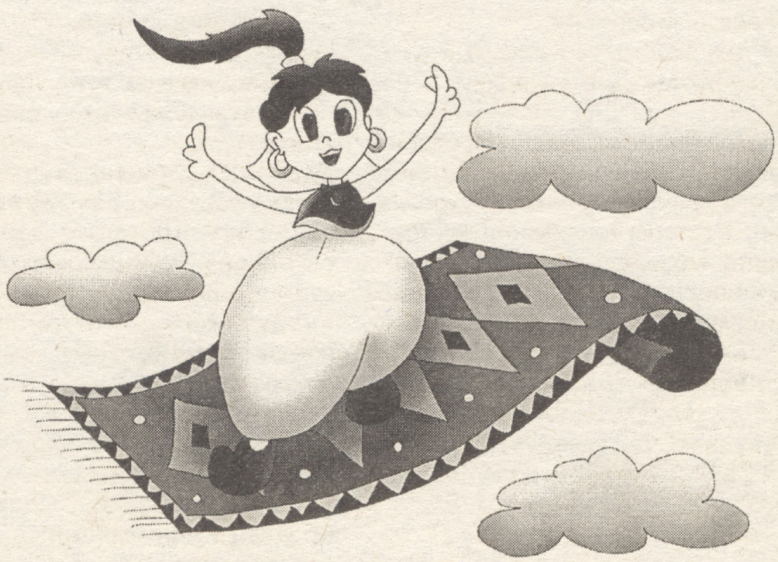
Нажмите кнопку и бегите наверх и вправо, пока не закрылась дверь. Бегите направо по коридору, а, так как шестеренки идут парами, пережидайте подольше. Идите вправо до конца и с помощью пружин в стене и в полу доберитесь до **старца**, у которого можно сохранить игру.

Поднявшись по канату от **старца**, двигайтесь влево, используя блоки-шестеренки и движущиеся площадки, чтобы подняться наверх. Этот этап требует особой осторожности и внимания, так как нужно точно рассчитать время, чтобы нажать кнопку и успеть проскочить в открывшийся проход. Двигайтесь дальше, открывая двери с шипами и используя движущиеся площадки, до затемненного помещения, где стоят семь маленьких человечков. Зайдя в фигурную дверь, вы вновь встретитесь с этими же людьми. Поговорите с человеком, стоящим в середине, и появится провал в полу, который приведет вас к **монстру**, похожему на гигантскую шляпку мухомора. Бить надо не его, а маленьких монстриков, которых он выпускает. Чудище постепенно будет двигаться и откроет вам проход к **боссу** – своей уменьшенной копии. Этого монстра можно и нужно уничтожить Победив босса, справа в стене возьмите в нескольких сундуках разные полезные предметы.

Пройдите ряд комнат с движущимися площадками и воздуходувами (это также потребует сноровки), и вы попадете к **главному боссу** уровня – **грозовой туче.**

Убив **босса**, возвращайтесь в город. Восполнив энергию у идола, идите во **дворец** к **принцессе**. Чтобы войти в дверь, ответьте «нет» на вопрос стражника. Сразитесь с **принцессой**, правда, ее убить вам не удастся. Как только вы будете повержены, стену проломает... ваш **котенок**, но огромных размеров – почти в пол-экрана (после разговора с **принцессой** нажмите кнопку **A**, чтобы вызвать котенка). Он освободит **принцессу** от колдовства, и весь мир станет чистым и цветущим. Но главное зло притаилось в недрах земли, под замком. Падайте туда – и последний уровень перед вами! Здесь вам предложат пройти по коридорам, нашпигованным всеми монстрами из игры и боссами.

Победив всех, вы окончательно освободите этот мир от злых сил!



OPERATION EUROPE

ОПЕРАЦИЯ ЕВРОПА

Операция Европа: Путь к победе, 1939–1945 – это историческая военная игра, использующая сценарии европейских и североафриканских битв второй мировой войны. Игра позволяет одному или двум игрокам выступать в качестве командующих войск держав Оси или Союзников. Игра уделяет основное внимание военным действиям, а дипломатию оставляет на долю политиканов.

2 игрока	Стратегия	70% Рейтинг

Предыстория

Шесть сценариев охватывают все шесть лет войны. Каждый из них представляет какую-то большую операцию, проводившуюся в ходе войны. Подробное рассмотрение шести великих сражений – Вторжения во Францию, Битвы в Северной Африке, Великого танкового сражения под Курском, Высадки в Нормандии, Битву за Котел, а также Битву за Берлин включает в себя весьма достоверное моделирование оперативно-тактической обстановки, основанное на замечательных источниках. Сотни исторических персонажей, соблюдение исторической правды, внимание к столь мелким деталям, как вооружение отдельных полков, все это добавляет очень приятный реализм в эту интенсивную тактико-стратегическую игру.

Танки, бронетранспортеры, миноукладчики – все это в вашем распоряжении для проведения наземных операций. Для поддержки ваших рейдов с воздуха вы получаете бомбардировщики, которые не оставят и камня на камне от вражеских укреплений; если на каком-то участке враг вас теснит, то вы можете перебросить подкрепления – десантные батальоны, а также подвозить боеприпасы и продовольствие при помощи транспортных самолетов. Ваше дело –командовать в этой войне и побеждать. Можете следовать указаниям столь опытных военных, как Жуков, Погон или Роммель, а можете выработать свою собственную тактику. *Выбор за вами! Создайте свой собственный путь к Победе.*

Описание контроллера игры и стандартных операций

На контроллере имеются три кнопки для специальных действий: **A**, **B**, **C**, кнопка **Start**и кнопка направлений, являющаяся аналогом управления курсором на ПК-клавиатурах.

Кнопка направлений: она используется для передвижения указателя по карте, выбора команд на дисплее опций, на поле боя и на стратегическом дисплее, для выбора ответа на вопросы, прокручивания сценария и т. д.

Кнопка A: используется для просмотра информации об офицерах на экране опций, для определения положения курсора на стратегическом и тактическом дисплеях, а также для просмотра характеристик территорий, отрядов и городов на стратегическом уровне. Т.к. на тактическом уровне игра доходит до ячейки размером с батальон, то на поле боя используется именно такое деление. Кроме того, при помощи этой кнопки производится ввод новых команд на экране боя.

Кнопка **B**: она отвечает за отмену команд на всех дисплеях, кроме того, на стратегическом дисплее она используется для отдыха подразделений.

Кнопка C: устанавливает уровень офицеров на экране установок, выдает обзор всей карты сценария на стратегическом дисплее, выбирает батальон на тактическом уровне. Также используется для установки команд.

Кнопка Start: на стратегическом экране показывает дополнительные команды, включает анимацию битв.

Указатель (курсор): Нажмите кнопку **A**, и вам будет показано его положение и тип рельефа, вместе с координатами.

Информация уровня Полк / Батальон / Город: **Краткая информация:** для более развернутой сноски нажмите кнопку **A**.

Карта сценария: Для того чтобы просмотреть полную карту сценария, нажмите кнопку **C**, в тот момент, когда курсор находится на карте.

Стратегия

В игре Operation Europe: Path To Victory, 1939 – 1945 вы играете роль командующего армией, под вашим управлением находятся четыре диви-

зии. Ваша цель – захватить как можно большую территорию противника, в то же время успешно защищая собственные города.

Начало новой игры

Когда будете играть в Operation Europe в первый раз, следуйте стандартному списку стратегий, перечисленных ниже. Все они основаны на большом опыте игры и подкреплены здравым смыслом. Для новичков эта информация представляет большую ценность потому, что они смогут успешно вести бой и придумывать свои собственные стратегии в ходе операции, живя жизнью своей армии; вам не придется придумывать тонкие ходы на листе бумаги, постоянно проигрывая сражение за сражением.

Выбор офицеров

Установите уровень способностей каждого офицера и выберите семь офицеров для высших командирских должностей. Нажмите кнопку **A**, чтобы получить доклад о каждом из них.

Методы ведения боя

С врагом надо бороться, имея численное преимущество, причем, желательно вводить в конфликт наибольшее количество полков. С другой стороны, если вы видите, что шансов на победу у вас нет, вам надо как можно быстрее отводить свои войска.

Защита городов

Не распределяйте своих солдат по слишком длинным рубежам обороны. Используйте информацию спецназа для того, чтобы определять, какие ваши города собирается атаковать противник. Вам надо выбрать пункт меню OrgzCity для того, чтобы доставить все необходимое в город, подвергшийся нападению. Вам также стоит отправить в город боевые полки для того, чтобы помочь гарнизону в борьбе, и для того, чтобы заминировать подступы к городу.

Меню опций

Это командное меню позволяет вам изменять начальные установки игры. Выберите эти установки, нажав кнопку **Старт** на экране Военной Стратегии.

Война

Это меню предназначено для того, чтобы включать и выключать дисплей боя. Стартовая установка (**Choice**) позволяет вам работать с дисплеем боя наиболее эффективно и регулировать частоту просмотра битв.
Смотреть – вы будете смотреть все битвы в игре.
Нет просмотра – вы не будете смотреть на ход битвы. Есть опция просмотреть результаты после боя – обычно после того, как посторонние увидят ваше лицо и услышат пару фраз, которые изменят все ваше мировоззрение.
Выбор – возможность отключать и продолжать просмотр боя до того момента, пока вам это не покажется разумным.
GFX (анимационная графика) – вы можете включать и выключать ее по собственному желанию.
Save – вы занимаете со своим скарбом одно из двух погребальных лож, именуемых сохранным упокоищем незабвенных душ.
Quit – конец вашей игре, пора выходить.
ADVC – совет – дело дорогостоящее, а вы будете получать бесплатные рекомендации от руководителя всех вооруженных сил вторжения – впрочем, если вы очень самостоятельны, можете отключить эти сообщения за ненадобностью.
Music – вы можете включать и отключать музыку в игре.
Load – загрузка одной из ваших сохраненных игр. Загруженная игра займет место той игры, в которую вы играли в данный момент. Как вы, разумеется, понимаете, если вы сохраняете игру в тот слот, который уже был занят вашей прежней игрой, то вы автоматически стираете последнюю.

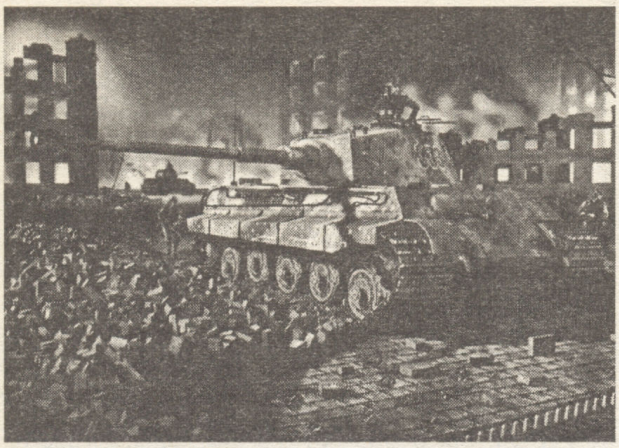
Демонстрационный клип

Если вы захотите узнать, как же все-таки разворачивается действие в этой игре, то вы можете выбрать пункт **Demo Playing** во время разбирательства со въездными документами.

Выполнение команд

Военная стратегия

Давайте отдадим несколько оперативных приказов целой армии. Выберите пункт меню Tact – тогда вы сможете спуститься на более низкий уровень армейской иерархии и отдать приказы каждой дивизии. В принципе, можно спуститься еще ниже, заняться выдачей отдельных приказов самым мелким стратегическим частям – полкам. Иногда это бывает очень полезно. На стратегическом экране с батальонами работать нельзя.
Передача командования командирам дивизий
Может быть, вам захочется отдать инициативу на одном из участков фронта своему комдиву, а уж с другими дивизиями поработать самому. Заняться тщательной выработкой стратегии будущих наступлений и победных рейдов в тыл противника.
Выберите пункт ***Delg***, а затем ту дивизию, которую вы хотите временно предоставить самой себе. Дивизия, которая будет действовать самостоятельно, теперь будет отмечена значком **DI** слева. Если вы выделите дивизию, которая была до этого предоставлена самой себе, то управление снова перейдет к вам, командующему армией. Выберите **Set** после того, как отдадите командова-



ние тем дивизионным командирам, которые, по-вашему, заслуживают доверия. Затем выберите те дивизии, которыми вы хотите командовать лично, и отдайте каждому дивизионному командиру одно-два приказания, которые ему придется выполнить.

Команды для полков

Команды в боевой обстановке

Движение (Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой.

Атака (Attack): Атаковать вражеский полк. Если вам не удастся обнаружить полк врага или же ваш отряд будет уничтожен, то действие этого приказа прекращается.

Подвоз (Sply): Помощь провиантом и боеприпасами другому полку. Когда ваш полк находится в городе, вы можете сами решить, откуда брать продовольствие, из полковых резервов или из городских запасов.

Оккупация (Ocpy): Вторгнуться и захватить чужой город.

Оборона (Dfnd): Оборона одного из ваших городов от атак противника.

Саботаж (Sbtg): Всего-навсего взрыв моста.

Следование (Prsu): Выделите дружественный вам полк, и тогда данный полк окажет ему поддержку и будет следовать за ним в ходе выполнения задания.

Отдых (Rest): Выберите местечко, где будут отдыхать солдаты. Учтите, что после того, как они отдохнут, у них сильно улучшится настроение.

Команды северному-инженерному отряду

Движение (Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой. При этом боем тут уместно назвать обезвреживание мин и заграждений.

Минирование (Mine): Либо закладка, либо уничтожение мин. Вы можете укладывать мины там, где локатор показывает их отсутствие, можете также убрать мины, которые вам мешают. Сухопутные мины нельзя устанавливать в реках, на мостах или в городах.

Построить мост (Brdg): Построить в данной точке мост через реку.

Команды вспомогательному тыловому отряду

Движение(Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой.

Подвоз (Sply): Помощь провиантом и боеприпасами другому полку. Когда ваш полк находится в городе, вы можете сами решить, откуда брать продовольствие, из полковых резервов или из городских запасов.

Ремонт (Fix): Вы можете починить любое оружие и технику, поврежденные в битве. Когда количество неисправного оружия уменьшится, мощь ваших солдат естественным образом возрастет. Когда полк находится в городе, вам надо выбирать – либо вы будете чинить оружие полка, либо то, что принадлежит гарнизону города.

Следование (Prsu): Выделите дружественный вам полк и тогда данный полк окажет ему поддержку и будет следовать за ним в ходе выполнения задания.

Отдых (Rest): Выберите местечко, где будут отдыхать солдаты. Учтите, что после того, как они отдохнут, у них сильно улучшится настроение.

Отдача приказов

Если вы выберете новую команду, пока полк еще не закончил выполнение предыдущего задания, отменит его выполнение и замените новой командой. После того, как полк выполняет возложенную на него задачу, он автоматически располагается на отдых до получения следующего приказа.

Информация

Информация (Info): Нажав эту кнопку, вы получаете доступ к довольно большому количеству самой разной информации, которая остается неизменной по ходу боя, так что у вас, так сказать, имеется склад вечных истин.

Офицеры (GNRL): Выдает вам досье на всех офицеров, воюющих на вашей стороне и на стороне противника.

Оружие (Arms): Информация о вооружении обеих сторон. Из summary вы можете выбрать какое-то определенное оружие и прочитать о нем более подробную статью. Также имеются изображения всех видов боевой техники, участвовавшей в войне.

Победа (Vict): Необходимые условия для победы в данном сценарии. Как правило, очень краткая, леденящая душу информация.

Отряды

Дружественные: просмотр информации об одном из ваших полков или батальонов.

Вражеские: просмотр информации о вражеском отряде.

Город

Дружественный: тогда вот вам о нем вся информация.

Вражеский: не получите ничего, кроме туристского буклета.

Из этого summary по городу вы можете отметить город маркером DF и получить информацию о частях, которые его защищают.

Информация о полках и городах противника: Вы можете получить информацию о вражеском городе или полку, только если одному из ваших спецназовских отрядов удастся успешно проникнуть в его расположение или черту. В ходе подготовки к наступлению вы можете посылать разведчиков с инструкцией **SpFc-Info**. Чтобы просмотреть эту информацию, воспользуйтесь командой **Info-Unit** для того, чтобы получить данные по боевым частям, и **Info-City** для того, чтобы стать специалистом по жизни в городах врага.

Запросы (Ask)

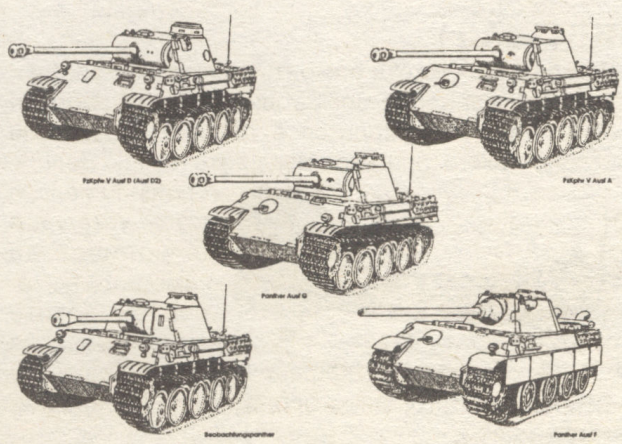
Чтобы ваша армия постоянно пребывала в состоянии полной боевой готовности, вы можете посылать запросы и требования, в которых нужно просить подкрепления, новую технику, а также всякие разности, необходимые для цивилизованного человека. Время ожидания отсчитывается с того момента, как принят ваш заказ, а завершается тогда, когда вы получаете требуемые материалы или войска.

Подвоз: Вы можете заказать подвоз материалов. После того как ваше требование будет одобрено и принято к сведению, необходимые материалы будут отправлены в один из ближайших к вам городов. Вы сами выбираете город, в который надо перевезти заказ. Учтите, что если под вашим контролем нет городов, то заказ вы сделать не сможете.

Оружие: Вы можете заказать новое оружие. Оно будет послано в то место, которое вы выберете, т.е. в один из городов, в котором есть ваши войска. При оформлении заказа необходимо выбрать город, в который этот заказ надо отправить, а потом тип оружия, которое вам требуется. Для того чтобы вооружить ваших солдат полученным оружием, отведите полк в город, куда поступил заказ, и выберите пункт **Orgz-Unit**. Как и следовало ожидать, если у вас нет городов под контролем, то и оружие вы получить не сумеете.

Замечание: Если город, в который вы направили свой заказ, будет окружен войсками противника, а пути сообщения будут блокированы, то выполнение заказа будет отложено до лучших времен.

Подкрепления (Xmen)



Вы можете заказать дополнительный полк для прохождения воинской службы. Как только ваше требование будет подтверждено, новый полк появится на карте ближнего обзора. В зависимости от внешних обстоятельств, некоторое время уйдет на то, чтобы новое соединение смогло бы сотрудничать с другим полком. Учтите, что когда вы будете заказывать новый полк, вам необходимо будет выбрать для него номер, а также виды вооружения и техники.

Замечание: В армии не должно быть более 123 батальонов. После того как этот максимум будет достигнут, вы не сможете вызывать подкрепления или сбрасывать парашютистов.

Операции Спецназа (SpFc)

Команды, используемые для инструкции отряда специального назначения (шпионаж и разведка), для того, чтобы организовать инфильтрацию во вражеский город или военный лагерь.

Рейд (Raid): Организация и выполнение секретного рейда в расположение частей противника. Если вам это удается, то сила врага изрядно уменьшится. Это касается и регулярных частей (полков) и гарнизонов, защищающих города.

Саботаж (Sbtg): Вы можете проводить саботажные операции против городов противника. Если вы достигнете успеха, до город станет менее боеспособным и количество запасов в нем уменьшится.

Обрыв (Cut): Вы можете перерезать коммуникационные линии вражеских городов или полков для того, чтобы помешать врагу координировать свои действия и вести последовательные боевые операции. Разорванные коммуникации восстанавливаются довольно долго, впрочем, находящиеся поблизости полки и города могут мгновенно восстановить связь.

Эффекты от разрыва коммуникаций:

1. Приказы командира дивизии полкам: приказы не будут получены. Только те команды, что были отданы до разрыва связи, будут выполняться.
2. Приказы командира армии полкам: в дополнение к первому условию, также не будет отображаться график полка.
3. Командование полком: полки, которыми вы командовали, теперь становятся для вас невидимыми, приказы вы им отдавать не сможете. Те приказы, что были отданы до разрыва связи, будут выполняться.

Уничтожение (Elim): Уничтожение командира полка, против которого проводится диверсия. В принципе, задачей спецназа является ликвидация старшего офицера, находящегося в штабе полка, так что у вас есть шанс застать там командира дивизии, а то и всей армии. После того как гибнет командир полка, его боеспособность сильно падает, чего вы собственно и добивались (а так ничего лично против старших офицеров не имею – сам такой же старый служака). Так что постарайтесь целиться в полки, любимые начальством, авось убьете кого-нибудь полезного, а может и самых больших боссов тоже заденете. А плохих трогать не стоит – убьете бездарного

командира, а его подчиненные станут сражаться лучше.

Совет: Собирайте информацию о вражеских городах и полках. Если ваши спецназовцы смогут проникнуть в расположение войск врага и пошпионить там как следует, то вы сможете просмотреть данные по вражескому городу или полку при помощи команды Info на дисплее военной стратегии.

Подсказка: Вероятность успеха операции коммандос выглядит следующим образом – **InfoиCutиSabotageиRaidиEliminate**. Так что лучше собирайте себе информацию потихонечку, целее будете. В конце концов за шпионаж вешают – поди потом доказывай, что вы советский разведчик. Кроме того, когда будете выбирать, какую операцию провести, помните, что удача удачей, но нельзя забывать и о научном планировании – статистика показывает, что чем лучше у вас работает офицер – начальник отдела операций, тем успешнее работает и весь отдел.

Перенос позиций

Армия (AHQ): Для того чтобы перенести штаб армии и ее командира на другое место, из одного батальонного лагеря в другой.

Дивизия (DHQ): Для того чтобы перенести дивизионный штаб из одного полка в другой.

Подсказка: Если батальон или полк, который приютил у себя дивизионное командование или самого командарма, подвергается угрозе нападения, из-за того, что вокруг шляются всякие проходимцы, вам следует перенести свой штаб подальше от опасности на следующем же командном ходу. Перенос при этом требует некоторого времени, так что несколько минут вы не сможете отдавать приказы. Так что зря не пугайтесь и не бегайте попусту.

Персонал (Ofcr): Можете назначить безработных генералов на должности от командира до начальника штаба дивизии. Выберите офицера, достойного выполнять эти столь достойные обязанности. Предыдущий офицер, занимавший этот пост, будет освобожден от своих обязанностей. Если у вас есть проблемы с военной операцией или же офицер ранен, то вы можете отдохнуть перед тем, как производить перевод личного состава. Это делается при помощи команды Фай.

Организация (Orgz)

Организуйте батальоны в каждом полку. Эту команду можно производить только в полках одного и того же типа, стоящих рядом, или же между полком и прилегающим городом, если же в городе, кроме его гарнизона, есть еще и полк, то вам придется решать, кого же организовать, полк или гарнизон. В любом случае придется помучить своих солдат.

Методы организации:

1. На военно-стратегическом дисплее на карте нажмите кнопку **C**, указав на ту точку, на тот полк, который вас действительно интересует. Затем нажмите тот полк или город, с которым вы решили производить совместную организацию.
2. В результате вам будут показаны полные данные о численности солдат во всех батальонах выделенных полков. Выберите тип батальона, который вас интересует, и затем выберите полк, к которому вы его хотите приписать.
3. Введите число солдат, которых вы обрадуете изменением статуса.
4. Когда разберетесь со всеми аспектами боя, нажмите кнопку **B** для того, чтобы на деле не пришлось мучаться с организационными вопросами, а все тонкости поставок и замены выбывшего из строя оружия лучше обсуждайте потом, во внеурочное время.
5. Щелкните по новому командному посту, который строится для вашего реорганизованного отряда.

Замечание: Максимальное число солдат в пехотном батальоне – 999 и просто 99 для других батальонов. У обороняющихся, как правило, тоже имеются некоторые пределы численности, но вы же знаете, что иногда лучше снять солдат и перекинуть с одного рубежа на другой, как бы ни было потом, а резерв вам не помешает, так всегда получается.

Подсказка: Чините поврежденное оружие в полку перед тем, как начинать строевую подготовку, реорганизацию и т. д. Если вы, конечно, надеетесь с ними справиться (в смысле, с жизненными принципами и свиными отбивными), вам стоит быть поаккуратнее.

Город (City)

Организуйте подвоз таких стратегических материалов, как боеприпасы, топливо и продовольствие, в ваши города. Выберите город, а потом объем всех поставок, т.е. то количество этих стратегических ресурсов, которое вам кажется разумным хранить в данном городе. Дивизионные командиры спустят тот приказ в полки, где он и будет выполняться. Если поставки того вида стратегических ресурсов, которые вы хотели хранить в определенном городе, падают, то вы можете их развить при помощи транспортных отрядов. Аналогично, когда запасы в городе превышают указанное вами количество, то вы можете перераспределить эти ресурсы между полками, базирующимися поблизости.

ВВС (Air)

Бомбы: Вы можете бомбить вражеские города и полки с планеров-бомбардировщиков. Бомбовый налет производится в течение часа после отдачи такого приказа. Выберите себе цель – город или полк, а потом установите количество самолетов, которое вы хотите отправить на операцию. Эффект бомбардировки зависит от того, чья сторона имела превосходство в небе.

Вражеские самолеты и огонь зенитной артиллерии также играют значительную роль в успехе или неудаче вашей операции. В случае плохой погоды бомбовый налет может быть отложен или отменен – тогда придется отдавать новые приказы аналогичного содержания.

Парашютисты (Para)

Парашютистов можно выбрасывать над вражеской территорией, где они и творят всяческие беспорядки. Использование парашютистов добавляет еще один полк в вашу армию. Операция десанта выполняется на следующий день после того, как вы отдадите приказ о ее проведении. Вы сами определяете время ее проведения. Парашютный десант откладывается, если стоит плохая погода. Если такая погода не улучшается за весь день, то десант автоматически отменяется. Парашютисты могут высаживаться на территорию, прилегающую к областям, контролируемым вашими войсками. В тех случаях, когда на том месте, куда вы собираетесь высаживать десант, есть мины или находится вражеский полк, вы все равно можете это сделать, только у вас будут неизбежные потери личного состава.

Вызов парашютистов

1. Выберите дивизию и назовите ее гордым именем Воздушно-Десантная.
2. Выберите десантный полк.
3. Выберите число парашютистов в каждом десантном батальоне из имеющихся в вашем распоряжении солдат.
4. Выберите батальон парашютистов, в котором будет находиться командование полка.
5. Определите цель для вашего десанта. Вы можете высаживаться на пяти типах рельефа: на дорогах, равнинах, в холмах, в пустыне и на пустошах.
6. Вам будет показано число транспортных самолетов, необходимых для проведения операции, после этого можно приступать к подготовке операции.

Десант (Crgo)

Вы можете перевозить военные грузы при помощи транспортных самолетов. Заброс выполняется военными грузовыми самолетами на следующий же день. Вы устанавливаете время начала операции. В качестве точки сброса выберите один из ваших городов или полков, чтобы добро не пропало зря. В тех случаях, когда планируемый груз оказывается слишком большим и в городе или полку его хранить негде, то излишек уничтожается. Плохая погода заставляет откладывать любые грузоперевозки до тех пор, пока погода не улучшится. Если, на вашу беду, плохая погода продержится дольше, чем несколько часов, то транспортная операция отменяется.

Заброс грузовых десантов:

1. Выберите то топливо, боеприпасы, а также продовольствие, которое вы хотите отправить на фронт.
2. Выберите место сброса этих грузов. Допустимо сбрасывать грузы в дружественные города, на дороги, равнины или холмы.
3. Назначьте проведение операции на следующий день.
4. Вам покажут число требуемых транспортных самолетов, а после этого начнутся приготовления к операции.

Отдых

Отдых от издания приказов. Вы можете сами определить, какое время вам необходимо для отдыха, если учесть, что оно разбито на интервалы по одному часу, максимум – 24 часа в сутки здорового сна.

Рельеф на военно-стратегическом дисплее.

Замечания

Ваш город может организовать снабжение для любого вашего полка. Вражеский город – ваша цель.

Мосты можно уничтожать при помощи боевых и саперных отрядов.

Только пехотные отряды могут передвигаться по такому рельефу. Инженерно-саперные отряды могут строить там мосты для всех остальных людей.

Необнаруженные сухопутные мины не отображаются на экране, а, как известно, если на такую штуку наступить, то будет бо-бо. Саперы неплохо умеют искать мины – вражеские, разумеется, со своими вы и так знакомы.

Учтите, что из-за снега в зимние месяцы знаки рельефа выглядят немного по-другому. Это становится особенно очевидным при игре Битва за Котел.

Бой

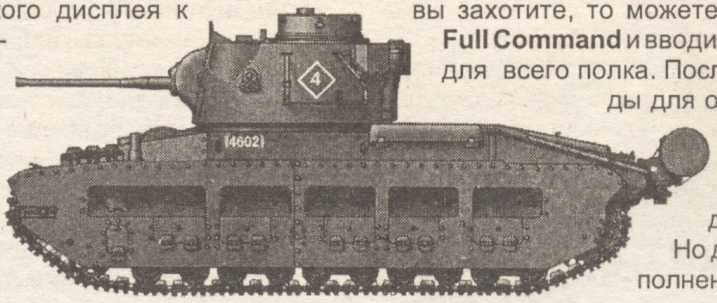
Дисплей боя

Это тактический экран, на котором все батальоны одного из ваших полков выполняют свои приказы. Установите, будете ли вы смотреть бой или нет. Если вы решите не смотреть на дисплей боя, то бой пройдет в голове компьютера за считанные секунды, и вы лишь увидите его результаты. Кроме того, вам покажут некие статистические показатели относительно хода боя. Учтите, что посмотреть на дисплей боя очень полезно с точки зрения приобретения новых знаний о тактике ведения битв, хотя они имеют тенденцию затягиваться и продолжаться до получаса.

Система боя

Когда вы атакуете вражеский полк или город или на вас нападают, то на вашем экране происходит

переход от стратегического дисплея к экрану боя. Там будет отображаться информация о состоянии личного состава и техники.



Условия боя

Вы будете отдавать приказы и вести бой лично в следующих случаях:

1. Вы командир армии, командуете частями, которые в данный момент атакуют или сдерживают атаку противника.
2. Вы выбираете опцию личного ведения боя.
3. Вы выбрали опцию экрана боя.

Если же вы решите не выбирать опцию экрана боя, то вам будут показаны только результаты битвы. При этом способности командующего армией повлияют на стратегию боя и ее эффективность. Командир дивизии будет командовать своими полками в бою, если вы передадите ему командование или же решите не принимать прямого участия в битве. При этом результаты боя будут зависеть от эффективности стратегии, которую применит комдив; если она вам не понравится, вы сможете отдавать альтернативные приказы, пользующиеся приоритетом.

Полк, способный вести бой

Кроме полка, который был атакован, в бой могут вступать только его непосредственные соседи, т. к. трех полков вполне достаточно, чтобы разобраться с одним агрессором.

Выбор команды

Командующий армией (игрок) и командир атакованного полка – в принципе, это два разных человека. Но если вам хочется повозиться в грязи, вы можете взять командование на себя и управлять каждым батальоном лично. Когда вам надоест отдавать приказы, вы сможете только узнать результаты сражения.

Расположение батальонов

После того как экран переключится на дисплей боя, атакующая сторона получит шанс расставить свои батальоны. Те участки рельефа, где могут находиться войска, будут подсвечены. После того как вы выделите свой батальон, выберите участок рельефа, на который вы хотите его поставить. Обычно вы сможете выделить место для каждого батальона. При этом расположение может сделать и компьютер, для этого надо выбрать опцию **Auto Position**, и вся работа будет выполнена за одну секунду.

Ввод команд

Во время боя вы можете отдавать приказы каждому батальону. Битва также разделена на интервалы длиной в один час каждый, а максимальная продолжительность сражения определена в 99 часов. После того как батальоны расположены на поле боя, определите цели вашей операции. Как правило, по умолчанию вы будете отдавать приказы батальонам, но если вы захотите, то можете выбрать опцию **Full Command** и вводить команды сразу для всего полка. После того как команды для обеих сторон введены, начинается выполнение приказов каждым батальоном. Но даже во время исполнения команд вы можете вводить новые приказы т.е. бой ведется вполне интерактивно. Скорость исполнения приказов определяется состоянием техники, боевого духа, а также способностями офицеров. Отдавая приказы, вы рано или поздно совершите то, чего хотели на данном ходу, главное, какой ценой. После того как вы захватите какой-то плацдарм, вы смените роль и из агрессора превратитесь в защитника принадлежащей вам территории. Для того чтобы выбрать новые команды, нажмите кнопку **A**, выберите батальон, а потом введите новую команду.

Конец боя

Бой заканчивается, когда одна из сторон выполняет необходимые для победы условия или же когда кончается лимит времени; условия победы для нападающих или защитников описаны ниже. Как правило, под нападающим или защитником подразумевается один полк.

Победа агрессора

Либо враг полностью уничтожен, либо он бежит с поля боя. Уничтожать полк необязательно. В то же время, когда вы осаждаете город, то вы должны либо уничтожить его защитников, либо довести их до столь ужасного состояния, что они, спасая свои жалкие головы, бросят мирное население на произвол судьбы (то есть вас) и в панике убегут далеко-далеко. При этом не обязательно защитники отошлют все свои войска. В такой ситуации получается пат. Вечный, так сказать, шах.

Условия победы для обороняющихся

Надо уничтожить вражеский полк или заставить его бежать.

Патовая ситуация

1. Часы остановились на 0, т.е. время битвы истекло.
2. Во время штурма города, хотя агрессору и удалось выполнить условия победы, но у защитников в резерве остались еще какие-то части. Так, например, какой-то батальон мог находиться вне зоны видимости. Тогда вы получаете пат.

Захват городов

Город вам удается занять, если атакующая сторона выполнила необходимые и достаточные для победы условия. Также вы можете взять город, у которого нет гарнизона и в котором не расквартирован ни один из вражеских полков.

После боя

После того как атакующей стороне удается добиться победы, позиция полка на стратегической карте несколько изменяется. Естественно, что когда ваш полк врезается в глубь вражеской территории, то он движется вперед, а если счастье вам не улыбается, то приходится обороняться, отступать. Потери, утраты: так что не огорчайтесь слишком уж сильно, если ваши полки обнаружат тенденцию двигаться назад семимильными шагами.

Командир убит в бою

В том случае, если уничтожается целый батальон, то тот командир дивизии или даже командир армии, который им занимался, погибает в бою. Если погибает командующий армией, то игра заканчивается. Если убит командир дивизии, то ваша задача – подыскать ему замену. Для этого надо выбрать какой-то другой батальон в качестве новой ставки командира дивизии. В результате такой замены вы потеряете не только батальон, но и опытного командира дивизии, на чье место придет практически необстрелянный поганец в генеральских погонах. Способности этого новоявленного вояки могут быть значительно слабее, чем у его покойного коллеги. Учтите, что когда уровень здоровья командующего начинает падать, то проигрыш боя становится более чем вероятным, а, следовательно, и шансы на уничтожение вашего ненаглядного комдива возрастают.

Словарь игры

Командир армии

Этот офицер предназначен для вас. Вы играете его роль и командуете всеми офицерами и солдатами его армии. Командир армии может отдавать приказы всем четырем дивизиям, или же передавать командование на тактическом уровне другим офицерам.

Командный пункт армии

Это батальон, в котором находится ставка главнокомандующего, а также весь генеральный штаб. Именно там и создается военная стратегия для вашей стороны. Этот командный пост можно перебрасывать с места на место на военно-стратегическом дисплее, но учтите, что перенос займет некоторое время, в течение которого вы не сможете отдавать приказы.

Батальон

Самый маленький отряд в армии. Тип батальона определяется техникой, состоящей в нем на вооружении.

Мощность батальона

Число, характеризующее силу батальона в бою. Уровень мощности определяется техникой, имеющейся на вооружении, числом отрядов или солдат, а также выносливостью.

Боевые часы

Они фиксируют моменты времени и продолжительность боя. Часы начинают обратный отсчет с 99 часов и потихоньку тикают, каждый щелчок соответствует одному часу. Если часы показывают ноль часов, а никто еще не победил, то получается боевая ничья.

Генеральный штаб

Это такие высшие офицеры армии, как начальник армейской разведки, начальник операций и командующий армией. Все эти командиры находятся на командном пункте армии.

Обороняющиеся силы

Специальные отряды, которые помещаются в города, для того, чтобы защищать их от атак противника. Чтобы захватить город, вам необходимо победить всех его защитников.

Дивизия

Большая группировка войск, уровнем ниже армии. Четыре дивизии составляют армию. При этом каждая дивизия имеет примерно ту же инфраструктуру и командира дивизии.

Командир дивизии

Предводитель всех полков, находящихся в его дивизии. Способности командира дивизии влияют на успех его действий, а также на исполняемость его приказов.

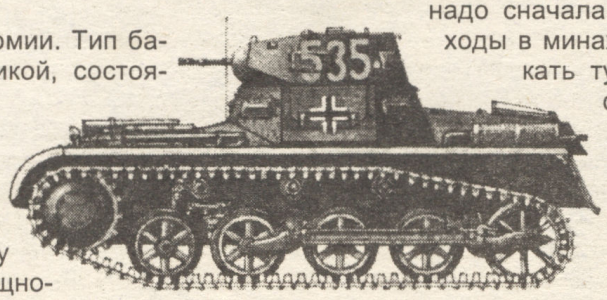
Полк

Войсковая группа уровнем ниже дивизии. В каждой дивизии может находиться максимум десять полков. Номер полка – двузначный, первая цифра – это номер дивизии, а вторая – собственно номер полка внутри нее. Полки разделяются на три основные группы: боевые отряды, инженерные отряды, а также ремонтно-снабженческие отряды (транспорт).

Стратегические ходы

Вы окружены минными полями

Если ваши полки окружены минными полями, а ваша цель находится за ними, то ваши полки попробуют через мины перебраться и, естественно, понесут потери. Чтобы избежать ущерба, вам надо сначала разминировать проходы в минах, перед тем как пускать туда полки. Найдите один из ваших инженерных отрядов, а затем отправьте его разминировать проход для войск командой **Mine**. В зависимости от расстояния



между целью и уровнем тоски в отряде саперов, рано или поздно данный участок будет разминирован. После того как мины будут уничтожены, вы сможете продолжить движение.

Поврежденное оружие

После боя у вас, как правило, обнаруживаются потери техники и личного состава. Если вы потом снова вступите в бой, то ваш боевой потенциал заметно снизится, т.к. орудия есть орудия, без должного ремонта стрелять не начнут.

Чтобы набрать полную силу, вам надо послать ремонтную бригаду в батальоны, чтобы они починили вышедшую из строя технику. Ремонт поврежденных орудий очень важно произвести прежде, чем вы реорганизуете все батальоны с поврежденной техникой. Если же вы реорганизацию проведете до ремонта, то все вышедшие из строя орудия будут отправлены на свалку. Так что сначала ремонт, потом реорганизация.

Отсутствие стратегических ресурсов

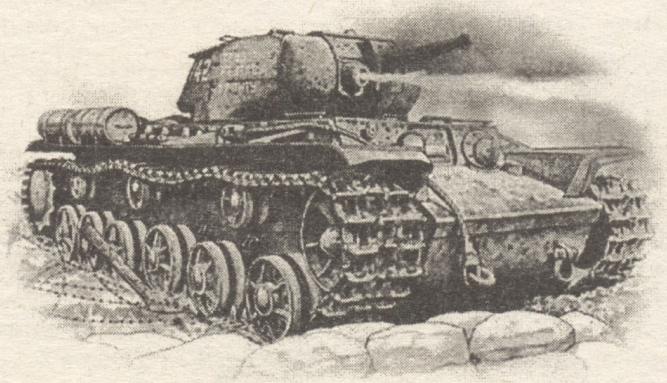
В такой ситуации вы должны отправить ваших снабженцев в ближайший город или полк за требуемыми ресурсами. Если же у вас возникли проблемы прямо на поле боя и требуется немедленная доставка, то вы можете забросить груз по воздуху, чтобы его сбросили над позициями ваших войск. Доставка по воздуху осуществляется довольно быстро, но в этом случае объемы поставок ограничены. Когда груз сброшен на землю, вы можете распределить материалы на земле при помощи ваших снабженческих отрядов.

Защита вашего командного пункта

Уничтожение генерального штаба означает смерть командира армии – вас, то есть, а, следовательно, и поражение в игре. Таким образом, вам необходимо организовать защиту персонажа, за которого вы играете. Вы должны прикомандировать к вашему штабу очень сильный батальон. В бою батальон, который занимается вашей охраной, может вступать в схватку, только если вы уверены, что победа будет на вашей стороне. Если по какой-то причине армейский командный пункт становится слабым, вы можете использовать команду **Move-AHQ** для того, чтобы переправить его к другому батальону, на военно-стратегическом дисплее.

Сценарии

В игре имеется шесть сценариев, которые организованы в хронологическом порядке, следуя исторической последовательности развития военных действий в Европе и Северной Африке. Каждый сценарий фокусируется на конкретной битве второй мировой войны, в каждой из них для достижения победы надо выполнить определенные условия. В каждом сценарии у игрока есть несколько основных целей, таких как защита или захват определенных городов, уничтожение отдельных группировок противника, достижение территориального превосходства. Вам надо держаться за означенные города до тех пор, пока вы не добьетесь окончательной победы. Если у вас есть два условия победы, то вы можете выполнить любое из них. Как только одна из сторон, Союзники или держава Оси достигает успеха в сценарии, игра заканчивается. После этого у вас появляется возможность попробовать свои силы в другом сценарии. В добавление к специальным условиям для победы в каждом сценарии вы можете выполнить некие глобальные сверхзадачи, которые настолько серьезны, что их хватает для успеха в любой ситуации. Если вы уничтожите все вражеские войска, то вы – несомненный победитель. Если ваш командир армии погибнет в бою, вы в любом случае проиграете битву.

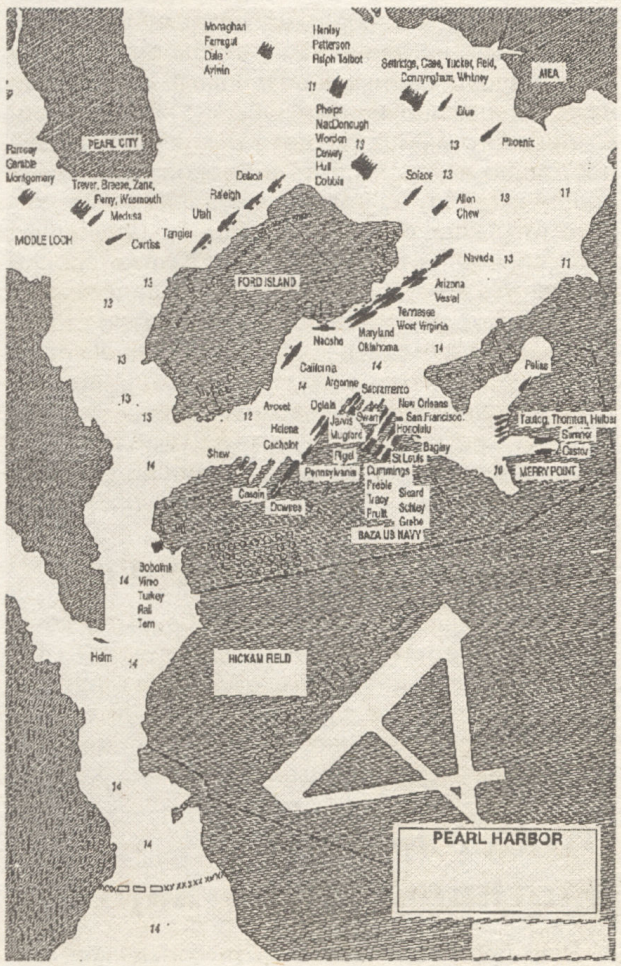


PACIFIC THEATER OF OPERATION

ТИХООКЕАНСКИЙ ТЕАТР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

«Тихоокеанский театр боевых действий» — это стратегическая игра, превращающая вас в участника морских сражений между Японией и США 1941 — 1945 годов. Вы командуете флотом одной из сторон. Вам предложены девять сценариев. В каждом — свои задачи.

1 игрок	Стратегия	60% Рейтинг



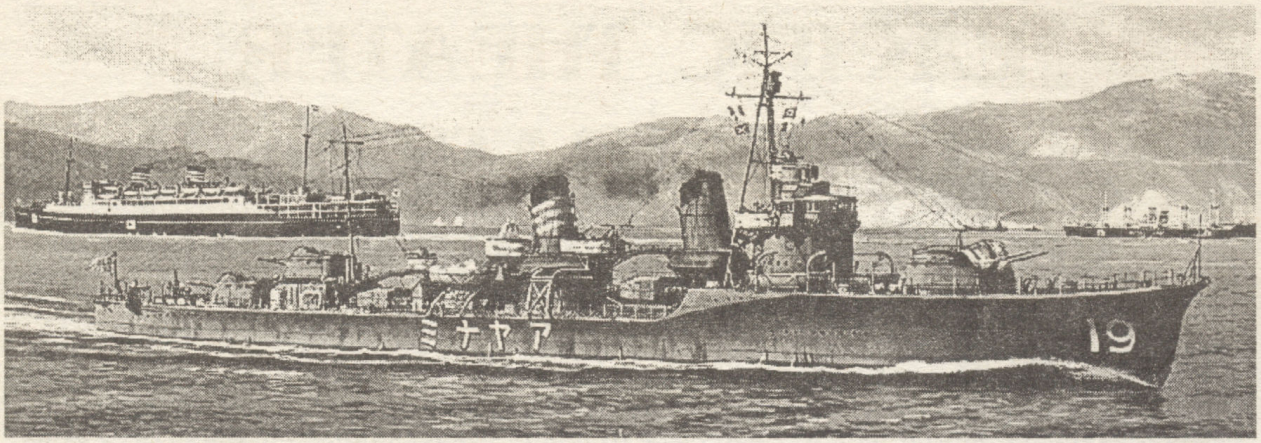
Общий обзор

В качестве командующего Тихоокеанским Флотом США в игре Р.Т.О. вам придется отдавать приказы шестнадцати группировкам боевых кораблей США при помощи развитой системы управления, приказы же вы будете отдавать, основываясь на данных разведки, которая также будет находиться в вашем ведении.

Стратегические разработки являются необходимым ключом к победе, именно стратегии вы и должны отдать самое пристальное внимание, без нее рассчитывать на удачу в противостоянии столь опасным врагам бессмысленно. Поставки, дипломатия, разведка и индустриально-технологические возможности вашей страны настолько же важны для вас в этой игре, как и тактическое мастерство ведения боя — согласитесь, что кроме того, как вы ведете бой, очень важно, кто конкретно стоит на палубе вашего корабля — сытый, отлично обученный моряк или же полуголодное, мечтающее о побеге отродье, попавшее на корабль после мобилизационной облавы. Вам необходимо организовывать вашу морскую политику, рассматривая столь важные факторы, как ваши возможности оперативного получения информации, тактические способности отдельных командиров и дипломатические отношения с вашими союзниками. То, как вы распорядитесь бюджетными средствами, определит поддержку, оказываемую вам вашей страной и ее индустрией, а также количество и качество ваших разведывательных и боевых аппаратов, кораблей и прочей техники. Ваше тактическое мастерство определит исход войны на тихоокеанском фронте, а значит, во многом подчеркнет, кто станет естественным лидером в этом регионе после войны.

Командные меню

В Р.Т.О. имеется разветвленная иерархия командно-информационных структур (см. пример №1). Основное командное меню располагается в верхней части главного экрана. Команды, которые вы выбираете на этом меню, открывают подменю, стоящие ниже в дереве иерархии, и содержат конкретные команды и информацию, касающуюся ваших флотов и баз. Информационная часть главного меню команд покажет вам статус и текущее состояние того флота, осмотр которого вы сейчас производите, или же данные о базе, если флот стоит в доке. Основное командное меню флота №1 всегда будет находиться на экране, чтобы вы ни делали с субкомандами.



Процесс игры

Команды, которые вы отдаете своим войскам во время боя, являются штабными командами, так как вы занимаете высочайший пост во всем флоте. При этом у вас нет права непосредственно отдавать приказы вашим самолетам или кораблям, если они не принадлежат к Флоту №1. Вы отдаете приказы, командующие флотом вскоре их получают и пытаются их исполнить по мере своих способностей. Битвы, в которых участвует Флот №1, также можно передать под управление его командующему. Впрочем, когда вы чуть-чуть освоитесь, вам уже захочется взять на себя непосредственное управление всеми наступательными и оборонительными операциями ваших флотов.

Способности офицеров являются критическими для эффективности выполнения приказов верховного командующего вашими флотами, так что когда будете устанавливать на старте, где кому находиться, за распределением обязанностей согласно способностям игроков стоит посмотреть внимательно. Ведь этим и будет определяться исход боев за овладение акваторией Тихого океана. Когда будете набирать офицеров для следующей операции, постарайтесь найти одного из них, лучше всех остальных подходящего для данных задач. Все это понятно, набирайте офицеров, которым не страшна морская болезнь и нравится вести яхту. Также не забудьте, что этот мир очень разнообразен и помните, что вам необходимо также найти человека, сведущего в электронике, любящего конференции и загар с авианосца. Кроме того, вам нужны крепкие желудки, которые позволят вашим офицерам подолгу ждать начала этих конференций, да и вообще, патриотичность бы нам не помешала, только вот не ненависть, а любовь к Родине. Учтите, что те офицеры, которые не чувствуют большой уверенности в своих способностях, то есть имеют низкий уровень развития и не очень-то храброе сердце, меня совсем не интересуют.

Офицеры с высокими показателями личной храбрости предпочтительны для использования в наиболее рискованных операциях, так как они повышают вероятность их успешного завершения. Также определяйте офицеров с хорошими способностями к мореходству и храбростью в диапазоне между 20 — 25 пунктами на корабли, чтобы использовать их замечательные качества в морских сражениях, артиллерийских обстрелах прибрежной полосы, а также переброски флотов (это, кстати, почти все серьезные операции). Офицеров с хорошими летными навыками отправляйте на авианосцы, чтобы они руководили массированными воздушными налетами на установки противника. Обычно одного высококлассного офицера хватает для того, чтобы постоянно поддерживать в боевой готовности ударную группу из нескольких авианосцев. Учтите, что в ходе войны ваши офицеры улучшают свои способности, так как им дается способ применить все свои силы и ум для достижения победы, а кроме того, вовсю глядеть по сторонам и воспринимать все самое лучшее. Хотя вы и не увидите изменения пунктов в характеристиках офицеров, они, несомненно, будут происходить — разница между выпускником военного училища и ветераном двух войн получается колоссальная.

Тактические приемы

Существует несколько полезных приемов, которые вам имеет смысл освоить для игры в P.T.O., так как тогда для новичков вхождение в структуру языка оказалось не слишком легким; для начинающих весьма разумно, что они имеют возможность покопаться в спецхране.

Отображение противников на карте

1. Ваш противник может быть прослежен, его путь можно найти где-нибудь в канаве или на дне Тихого океана. Так что вы можете подыскать себе местечко поудобнее, расположиться там с комфортом, а потом принести победу своей стране стоимостью в несколько тысяч здоровых парней, посланных на бойню. Когда вы находитесь в главном меню, выберите меню опций и тогда уже хватайте интересующий вас объект.
2. Выберите пункт «Участие», а потом на ход поменяйтесь сторонами.
3. Выберите соединение из главного командного меню, затем выберите команду «Покажите Флот»

(Show Fleet), которая находится в меню ниже по иерархической лестнице.
4. Тут же появится полный список всех вражеских флотов.
5. Выберите каждый флот и измените статус каждого из них. Раньше они все были красного цвета.
6. Вернитесь к главному командному меню или к кому-нибудь выше рангом (всегда помните, что верховный главнокомандующий — это вы).
7. Снова выберите меню опций.
8. Выберите команду «Участие», дабы вернуться обратно не в виде предателя, а как преданный тихий американец, ничего, что пришлось полгода трубить на урановых рудниках, зато теперь заработал авторитет.
9. Флоты противника теперь будут отражаться на широкой тихоокеанской карте в течение всей игры. Новые флоты, созданные вашим противником после вышеописанного процесса, не так уж сразу автоматически окажутся на карте Тихого океана. Вам придется несколько раз повторить процесс до тех пор, пока не удастся разобраться с новыми флотами врага.

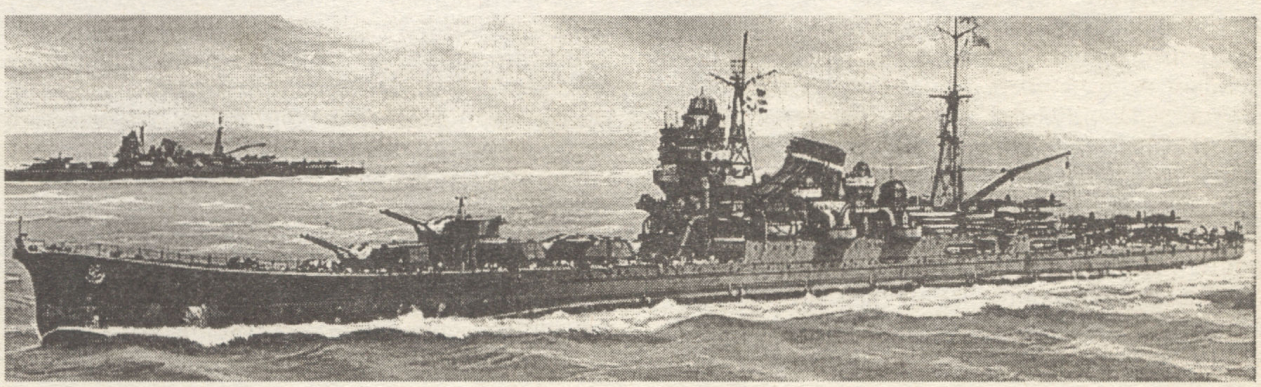
Возвращение поврежденных кораблей на базу для ремонта

В ходе обычной игры у вас нет никаких шансов, так как вы больше любите попкорн, чем философию, друг мой, даже поднять лебедкой шлюпку и отремонтировать и то, оказывается, безмерно трудно. Впрочем, существует некоторый способ послать кое-что за границу или на отдых.

1. Выберите меню опций из главного командного меню.
2. Выберите Participation, пункт, необходимый для того, чтобы поменяться ролями.
3. Сыграйте один ход за противника, а затем перейдите обратно на сторону своих друзей, выбрав меню опций, а потом команду Участие. Можете вздохнуть свободно, вы опять дома. Тогда флот, в котором есть поврежденные нынче корабли, тащит обратно домой, кроме того, кое-кому придется рассчитаться со мной. В общем, рэкет жив! Вы сможете пришвартоваться в порту и отлично провести время.

Поставки для ваших Флотов

Флоты можно снабжать при помощи порта Горючим и Войсками, пока они стоят в гавани. Планеры и ракеты могут находиться и в другом месте. Планируйте задолго то, как вы будете снабжать ваши части всем необходимым, только тогда вы будете успевать им обеспечить абсолютный минимум внимания и ощущать себя рабочим человеком, а не мультипликационным уродцем. Всегда не забывайте убедиться, что все основные базы ваши как следует обеспечены горючим, да так, чтобы хватило на множество флотов, которые, кстати, не стоит забывать заправлять.
1. Выберите пункт PORT в главном меню управления, затем пункт SUPPLY из подменю. Список флотов появится перед вашим благосклонным взором, из которого вы сможете выбрать те флоты, которые требуют вашего немедленного внимания.
2. Выберите тот флот, который вы хотите снабдить.
3. Тогда перед вами раскроется новое окно со списком кораблей в вашем флоте, количеством и типом оборудования, имеющимся на каждом корабле, и числом войск, приписанных к каждому кораблю.
4. Переведите выделенный квадратик к тому предмету на корабле, который вы хотите включить в список снабжения (вы сможете передвигать квадратик только по тем предметам, снабжение которыми можно осуществить в данный момент).
5. Выберите нужный предмет при помощи контрольной панели. Тогда, если вы, например, выберете солдат «SLDR», появится сообщение «Furnish with how many battallions (0-10)? 00», то есть вопрос, сколько батальонов солдат вам необходимо для ведения боя.
6. Затем, если данный вид ресурсов имеется в наличии, вы можете снабдить свой флот этим ресурсом. Каждый корабль вашего флота может быть обеспечен по такой же схеме.
7. Теперь вы сможете заправить свои флоты, используя следующий экран. Количество топлива показано вместе с процентом общей вместимости резервуаров горючего. Сообщение «Set Sufficiency To What (0-100)?000», то есть на сколько процентов вы хотите заполнить топливные резервуары, появится в нижнем углу информационного окна. Затем вы сможете заполнить баки горючим на нужный вам процент.



Замечание: учтите, что количество горючего, которое вы можете потратить на заправку, ограничено запасами той базы, на которой находится ваш флот.

Поставки из Национального Резерва

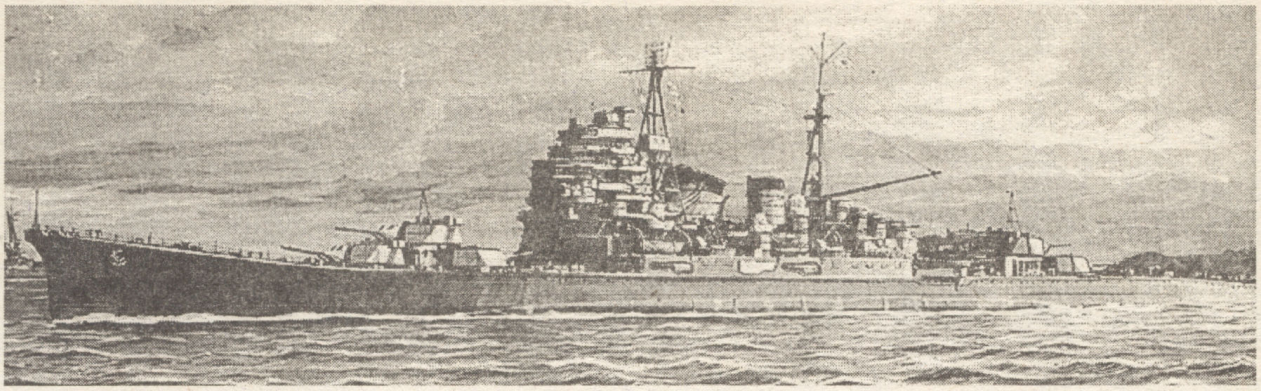
Вы можете снабжать ваши базы и корабли только теми ресурсами, которые имеются в Национальном Резерве. Вы можете заказать требуемые ресурсы, используя команды типа ORD, BASE, SUPPLY в соответствующих секциях меню.
1. Выберите команду ORD из главного меню, а потом подкоманду BASE.
2. Выберите базу, с которой вы хотите взять материалы и ресурсы, а также войска для выполнения своих тактических задач.
3. Тогда перед вашим снисходительным взором появится экран, показывающий состояние ресурсов данной базы. Выберите пункт SUPPLY из меню в верхней части этого экрана.
4. Ресурсы базы будут приведены с численными показателями в три колонки, характеризующими: количество данного материала на данный момент имеющегося на базе, те изменения, которые вы хотите сделать, и резервы, которые вы можете поставить напрямую из Национального Резерва.
5. Затем выберите тот материал, с которым вы хотите поработать.
6. В ответ на это появится сообщение «Укажите требуемый объем» (Set the Amount) в нижней части экрана. Введите тот объем, который вы хотите получить на складе этой базы (либо больше, либо меньше того, который указан в графе Goal).
7. Если вы укажете меньший объем конкретного ресурса, чем его имеется на базе, то излишек пойдет в Национальный Резерв при помощи команды SPLY, исполняемой автоматически. Эти резервы вы затем сможете использовать на других базах и кораблях. Вы также можете использовать вышеописанную последовательность команд для того, чтобы перераспределять между базами материалы, людей и оборудование — весьма совершенный способ со вполне реалистичными временными затратами.

Назначение командующих флотами

Перед тем как проводить какую-либо операцию со своим флотом, предварительно назначьте ему командующего. Ваши флоты не имеют своих командующих в самом начале игры, так что займитесь, пожалуйста, определением наиболее эффективных сторон действия ваших офицеров, устройте свободные выборы, а после этого утвердите свою кандидатуру. У вас есть 20 офицеров на всю игру, так что учтите, что их никто не собирается менять, если они погибнут вместе с флотом.
1. Выберите команду ORD из главного командного меню.
2. Выберите подкоманду ARRANGE.
3. Затем выберите команду FORMATION AT PORT или FORMATION AT SEA (в зависимости от того, где сейчас находятся ваши корабли, в порту или в море).
4. Выберите команду SPLIT из выбора команд в нижней части экрана.
5. Выберите флот, с которым вы будете проводить данную операцию (в данном случае разделять его на части).
6. Затем выберите номер пустого флота, в который вы будете переправлять часть кораблей из того флота, который вы решили разделить.
7. Теперь перед вами появится графический экран, показывающий корабли во флоте, который вы собираетесь делить, а также новый (пока пустой) флот, в который вы собираетесь перебрасывать корабли.
8. Не проводите никаких изменений в своем флоте. Нажимайте необходимые кнопки для того, чтобы та приставка, с которой вы работаете, завершила необходимые преобразования флота, подтверждайте свой успех нажатием Y каждые несколько секунд.
9. Затем появится список командиров, которым вы можете предложить должность.
10. Выберите на вакантную должность одного из ваших самых лучших офицеров, благословите его на подвиг и начинайте молиться за свою веру. Это будет нелегко — выдержать все ужасы морского сражения и не струсить.
11. Затем появится список кораблей в новом флоте, так что вам придется его внимательно просмотреть.
12. Выберите флагманский корабль для вашего флота.
13. Теперь вы сможете попасть обратно, к главному меню.

Ресурсные базы

Осознайте, пожалуйста, важность каждой вашей базы и постарайтесь пересмотреть свою стратегию таким образом, чтобы уцелеть в любой ситуации, учитывая, что вообще-то вам пока даже никто никогда всерьез не угрожал. Важные базы могут оказаться незаменимой находкой, где вы можете заправиться и починить свою лодку. На некоторых базах так много стали и патронов, что им даже лень в вас бросить гранату. Так что излишки приходится отнимать и передавать в Национальный Резерв.
1. Выберите пункт ORD из главного меню.
2. Затем используйте вспомогательную команду BASE.
3. В ответ на это вы получите такой вариант — список всех ваших баз со статистикой, указывающей, что на данной базе было очень много стали и нефтепродуктов, индустрии и поставок на флот. Остальная статистика касается менее значительных вопросов, вроде дружелюбности базы, ее выживаемости в автономном режиме и т. д.
4. Перечисленные базы могут быть снабжены горючим, оборудованием и солдатами, а корабли этих баз могут снабжать ваш Национальный



Резерв, если у них имеются дополнительные резервы каких-то ресурсов.
5. Окно статуса базы открывается при помощи маленькой командной панели в верхней части экрана.
6. Выберите команду SUPPLY из списка команд.
7. Перед вами появится новое окно, показывающее несколько предметов, которые вообще непонятно как использовать. В каждой строчке имеется название предмета, но вы можете объясняться лишь обсуждая насущные тактические вопросы. Такие, например, как сколько единиц данного ресурса осталось на главной базе, пограбить которую собрались ваши приятели, или же сколько и чего осталось у вас. Во второй колонке, где надо делать изменения психики, то есть имеется хоть какая-то чушь, напоминающая истину, показан объем материалов при уходе с базы. А в третьей колонке, озаглавленной SPLY, показано, сколько единиц данного ресурса имеется в Национальном Резерве.
8. Используйте панель направлений для того, чтобы передвинуть выделение, а затем вы колонке боя выбрать необходимый предмет.
9. Выберите тот тип ресурса, с которым вы будете производить какие-то манипуляции, в ответ на это вам будет задан вопрос «Какое количество вы хотите добавить/убрать?» Введите в ответ либо большее число, чем там было, для того, чтобы добавить запасов, либо меньшее, чтобы увеличить запасы в Национальном Резерве, а с базы, естественно, часть их убрать.
10. Нажмите «Y» для того, чтобы подтвердить свой выбор.

Первое сражение флотов

Вы можете либо держать свой Флот №1 в родном порту для того, чтобы иметь доступ для конференции, или же присоединиться к Флоту №1 для того, чтобы первыми смять врага. Учтите, что Флот №1 — это единственный флот, который как раз и должен был принимать команды для конференции, хотя несколько внутренних помещений можно будет оформить сходным образом. Учтите, что возможность отдавать команды на конференции прямо из гущи боя — это очень серьезное преимущество. На конференции вы можете перераспределять между своими друзьями бюджетные средства, инвестировать в мастерство и технологии, отправлять спецназ на задание, а также тратить массу денег на пропаганду, спасать самое любимое и глупое существо от утопления, которого, надо сказать, мы все заслуживаем. Так что приходится беречь свою голову, значительно меньше ползать на четвереньках, а вместо этого заниматься оформлением заявок на дополнительные бюджетные фонды, гранты и т.п.
Команды Флотам отдаются как будто вы находитесь у себя дома, на базе первого флота. Все флоты были вызваны и обслужены при помощи команды ORD, FLEET, DUTY, пока большая часть боев происходит не здесь. Приказы передаются флоту напрямую, если вы связываетесь с той схемой передачи информации типа конференции «порт-порт».
1. Выберите пункт ORD в командном меню первого флота и подкоманду FLEET. Тогда вы получите список флотов.
2. Выберите тот флот, который вы хотели направить на другую цель или же переформировать. Статистика для этого выделенного предмета свелась к простейшей задаче.
3. Выберите пункт DUTY. Текущая миссия вашего корабля будет показана при помощи вопроса Mission Change (Y/N)?
4. Выберите ответ «Yes», тогда вам откроется полный список всех командных опций.
5. Выберите команду для флота из перечисленного в списке; Атакуйте Вражескую Базу, Собирайте Информацию, Атакуйте Флот, Заходите в Порт.
6. Тогда вам покажут, что вы просто сумасшедший от суматохи нынешней жизни. Вы увидите карту Тихоокеанского региона. Передвиньте курсор поближе к координатам вашей новой цели, а затем выделите их. Маленькая тактическая карта откроется и позволит вам выделить интересующие вас цели и выбрать их. Вы сумеете выбрать координаты приглянувшейся вам цели.
7. Тогда вы вернетесь в подэкран командного экрана флота.
8. Теперь вы сможете выбрать новый флот, которому необходимо отдавать приказы, для этого надо вернуться к списку флотов или же отступить назад через всю череду несчастий и меню, к главному командному меню.

Перемещения Флота №1

Команда TACT появится на экране основного меню, как только Флот №1 покинет порт припис-

ки. Передвижения первого флота США регламентируются следующими шагами:

1. Выберите команду TACT, которая из основного командного меню поможет вам связаться со столь уверенным джентльменом, затем выйдите из подменю.

2. Новое окно теперь придется осваивать, так что готовьтесь к непростому учебному процессу. Вы получите небольшую тактическую карту, на которой отражен весь район Тихого океана. Появится сообщение «Определите скорость корабля (1-20)? 00». Введите скорость, с которой вы бы разрешили двигаться вашим кораблям первого флота.

3. Курсор появится на тактической карте, как только вы установите новый курс и скорость флота. Используйте курсор для того, чтобы определить расстояние и направление, в котором вы хотите увидеть первый флот движущимся. Установите скорость вашего флота; ваша самая высокая скорость ограничивается тем, что вы не можете двигаться быстрее ваших самых медленных кораблей — транспортов.

Замечание: так как Флот №1, в отличие от большинства других флотов, способен на высокие помыслы, вам надо как следует поплавать перед завтраком вокруг этих живописных склонов; сообщение «По курсу — земля!» может оказаться перед вами, как только вы захотите драться, но будет уже поздно.

4. Ответьте «Да» для того, чтобы подтвердить изменения курса, витаминное питание и прочие мелкие радости.

5. Выберите команду REST из основного командного пункта, а как только вы попадете внутрь, тогда команда ARRIVAL поможет вам разобраться со сложной иерархией меню и прочих командных наборов.

Элементы стратегии

Вот вам несколько намеков, которые немного помогут вам обживаться в мире P.T.O.

У Японии на старте игры имеется преимущество и в наступлении, и в уровне технологического роста, но зато значительно меньше ресурсов и сырьевых материалов для того, чтобы поддерживать жизнь и торговлю на этой планете. А значит, и войну также. У союзников на этом этапе не хватает опытности солдат и огневой мощи на отдельных участках фронта, так что они будут сидеть здесь очень долго, зато у них есть очень много ресурсов и сырья, которое им обязательно пригодится, когда придет их черед наступать — то есть после смерти последних уродов.

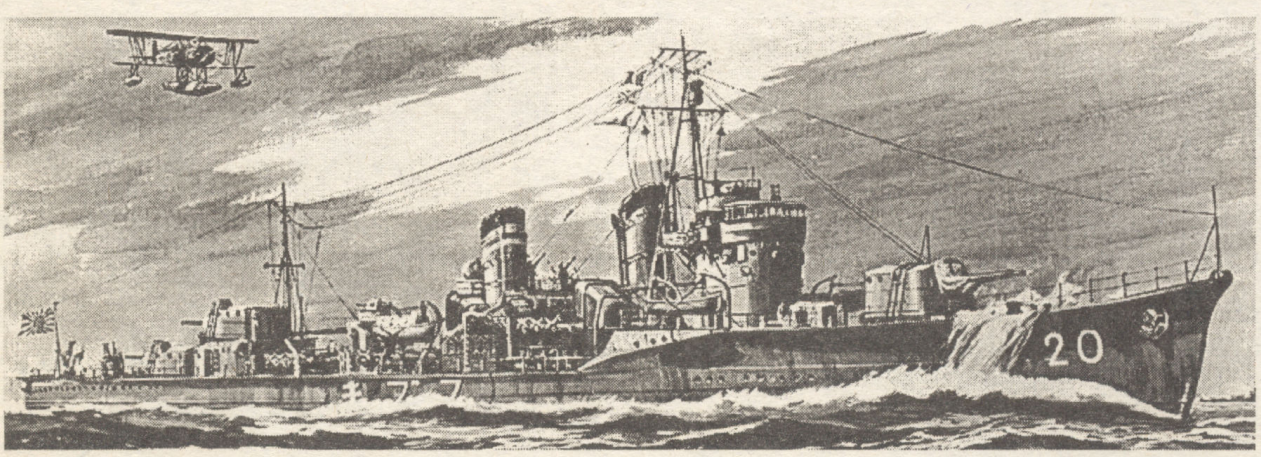
Технология — это очень критичный вопрос. Топливо — приоритет № 1. В Тихом океане есть несколько очень важных островов с базами; их владелец получает огромное тактическое преимущество, вроде лишней ладьи. Эти острова: Мидуэй, Уэйк, Трук, а также Маршалловы острова — на них расположены крайне важные базы Тихоокеанского региона. Грузовые корабли и танкеры, приписанные к флоту, повышают его автономность, так как с большим запасом горючего можно плавать, не заходя в порты, сколь угодно долго. Войска, топливо, строительные материалы, а также авиация очень важны для защиты базы.

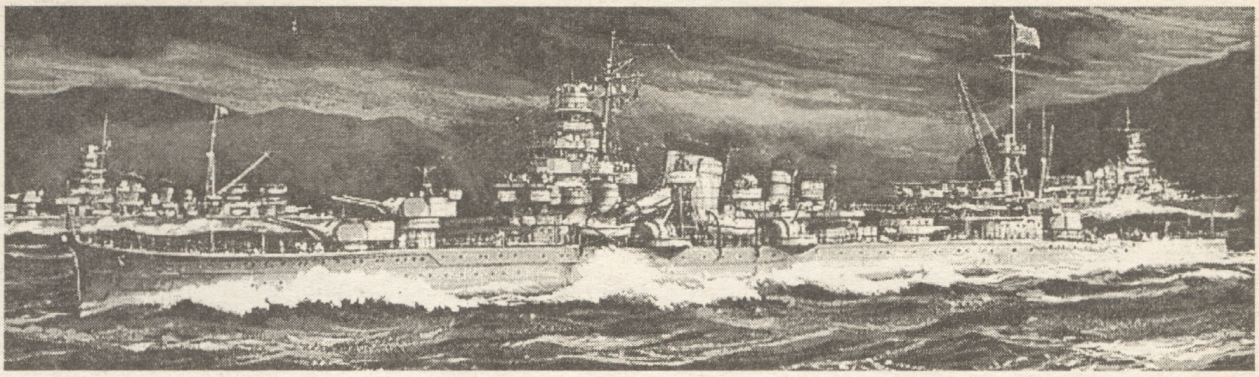
Не стоит устанавливать ракеты на базах, они не используются. Базы не могут лично участвовать в сражениях, но они высылают сообщение о вступлении в бой и присылают своих боевых петухов. Базы, на которых дислоцируются бомбардировщики увеличенной дальности, смогут проводить бомбовые рейды на территории противника, если у них будет достаточно топлива. Бомбардировщики большого радиуса действия очень эффективны для уничтожения наземных баз — против них и используйте это мощное оружие.

Для того, чтобы снабжать базу, находящуюся в глубине континента или острова, вам необходимо получить контроль над какой-нибудь близлежащей прибрежной базой.

Некоторые базы на самом деле производят топливо и материалы, которые можно отсылать в ваш Национальный Резерв, а затем использовать для нужд вашей индустрии или перераспределять между другими базами.

Базы, которые производят топливо и другие материалы, являются приоритетными целями. Атаковать и захватывать производящие базы противника означает сокращать его ресурсы и увеличивать свои, то есть улучшать положение своей индустрии и приводить его индустрию в плачевное состояние. Рано или поздно получится так, что у врага уже не будет достаточно топлива и техники, чтобы сдерживать ваше наступление. Грузовые корабли и корабли для перевозки войск, приписанные к базам, переправляют





запасы из родного порта в Национальный Резерв и обратно, а также на другие базы. Эти корабли организуют грузовые конвои, которые враг может атаковать, ухудшая снабжение товарами, топливом и людьми.
Развивайте свою индустрию и технологии, пока вы находитесь в родном порту. Постарайтесь заключить несколько выгодных союзов и запросить новые технологии у более успешных в науке союзников, когда они чего-нибудь изобретут. Все время держитесь на переднем крае технологического прогресса.
Авианосцы вы можете снабжать только самолетами и ракетами в родном порту.
Поврежденные группы авианосцев ремонтируйте в родном порту, а в это время создавайте новые ударные авианесущие группы — таким образом, вам удастся постоянно поддерживать свой флот в хорошей форме.

Сценарии

Чтобы одержать победу, необходимо справиться с одной из задач сценария:
Negotiation Breakdown — 1 ноября 1941 г.
Оккупировать 45 баз противника. Потопить все вражеские корабли.
Attack on Pearl Harbor — 7 декабря 1941 г.
Потопить четыре корабля типа «CV». Потопить три корабля типа «BB» и четыре — типа «C».
Battle of the Coral Sea — 5 мая 1942 г.
Потопить два корабля типа «CV».
Battle at Midway — 4 июня 1942 г.
Потопить три корабля типа «CV». Потопить один корабль типа «CV» и три — типа «BB».
Потопить три корабля типа «BB» и четыре — типа «C».
Battle in the South Pacific — 25 октября 1942 г.
Потопить два корабля типа «CV». Потопить один корабль типа «CV» или «CVL» и два — типа «BB».
Assault on the Marianas — 19 июня 1944 г.
Потопить шесть кораблей типа «CV» или «CVL». Потопить три корабля типа «BB» и шесть кораблей типа «C».
Battle for the Philippines — 23 октября 1944 г.
Потопить четыре корабля типа «CV» или «CVL». Потопить пять кораблей типа «BB» и восемь — типа «C».
Okinawa Offensive (за Японию) — 7 апреля 1945 г.
Потопить четыре корабля типа «CV» или шесть кораблей типа «BB».
Okinawa Offensive (за США) — 7 апреля 1945 г.
Потопить корабль типа «DBB» («Yamato»).

Передвижение

К вашей базе:
«Port», «Depart», «Port Call», выбор базы.
К вражеской базе:
«Port», «Depart», «Attack enemy base», выбор базы.
При перемещении первого флота вы указываете: «Port», «Depart», «#1 fllet», переход в походный режим, «Tact», «Move», выбор скорости, выбор места (передвижение может происходить только в пределах квадрата). Первый флот может осуществлять воздушную разведку («Int», «Scout») или воздушную поддержку («Int». «Escort»).
Высадка на базу достигается командами «Tact», «Landing».
Во время ближнего боя передвижение корабля, помеченного квадратиком, осуществляется при помощи «Move», а атака — при помощи «Att». Атаковать можно территорию, мерцающую на карте красным цветом.

Вооружение кораблей

Задавая вооружение, выберите «Att» и нажмите A. Корабли «C» и «D» имеют вооружение трех типов: gun (орудие), tor (торпеды) и dep (глубоководные бомбы). Корабли типа «BB» оснащены только дальнобойными средствами. «Troop transport» (транспорт) и «Freighter» (грузовое судно) вообще оружия не имеют.

Главное меню (Start)

Change name — изменение имени офицера;
Wait — скорость вывода информации;
Hex (fleet view) — показ сражений флота;
Hex (base view) — показ сражений на базах;
Battle animation — режим анимации;
Participation — смена стороны;
Save game — запись игры.

Меню порта (Port)

Supply — снабжение;
Shore leave — отдых на побережье;
Red alert — боевая готовность;
Depart — отправление;
Attack enemy base — атака вражеской базы;
Gather intelegence — сбор разведданных;

Attack fleet — атака флота;
port call — заход в порт;
Lay mines — минирование;
Remove mines — разминирование;
Show mines — показ мин.

Меню отдыха (Rest)

One day — в течение одного дня;
Resupply — до завершения снабжения;
Repair — до завершения ремонта;
Set days — в течение указанного количества дней;
End — завершение отдыха.

Меню ремонта (Fix)

Urgent repair — только неотложный ремонт;
Total rapair — полный ремонт;
Modify warship — переоборудование боевого корабля;
Modify fighter — переоборудование истребителя;
Modify rocket — замена ракет.

Меню приказов (Ord)

Для флотов (Fleet):
Place — месторасположение;
Rept — сообщения;
Ships — корабли в составе флота;
Trans — типы кораблей;
Duty — полученный приказ;
Mark — метка на карте.
Для баз (Base) (снабжение):
Fuel — топливо;
Materials — материалы;
Troops — войска;
Rockets — ракеты.
Можно организовать (Arrange) формирование в порту (formation at port) или в море (formation at sea). Далее можно объединиться (join) или разделиться (split).
Scuttle warship — это приказ на потопление боевого корабля.

Информационное меню (Info)

Radio ban — запрет на радиопереговоры;
Enemy info — информация о флоте врага;
Special forces — о спецвойсках;
Results — о результатах (friendly ships — по кораблям союзников, friendly ships destroyed — по уничтоженным кораблям союзников, enemy ships — по вражеским кораблям, enemy ships destroyed — по уничтоженным вражеским кораблям);
Report — сообщения;
Show fleet — просмотр флота.

Меню данных (Data)

Nation — полная информация о флоте;
Officers — об офицерах;
Allies — о союзниках;
Base — базы;
Ships — о кораблях (**Under repair** — находящихся в ремонте,
Being built — строящихся,
In reserve — находящихся в резерве);
Key battle — выбранная стратегия;
Victory goal — путь к победе.

Руководство военными действиями (Conf)

Set goals — выбор тактики;
Produce arms — производство оружия;
Internal — внутренняя политика;
Industry — промышленность;
Propaganda — пропаганда;
Diplomacy — дипломатические ноты;
Base polisy — размещение на базе полиции;
Raise skill — повышение уровня;
Special forces — спецоперации.

В режиме боевой готовности

Tact:
Move — перемещение;
Air attack — воздушная атака;
Gun attack — орудийный обстрел;
Landing — высадка;
Rocket attack — ракетный обстрел.
Rest:
4 hours — в течение четырех часов;
Arrival — до прибытия;
Tomorrow — до завтра;
Cancel — прекратить отдых.
Int:
Scout — воздушная разведка;
Escort — воздушное сопровождение;
Report — сообщения.
Misk:
Training — тренировочный режим;
Banquet — сбор офицеров на совещание.

В ближнем бою

Move — перемещение;
Att — атака;
Inf — информация о флоте;
Lnd — высадка;
Ext — тушение пожара на корабле;
Snr — поиск подводных лодок;
Fie — отступление;
Del — делегирование командования подчиненным.

PHANTASY STAR II

ЗВЕЗДА ФАНТАЗИИ II

Ролевые игры – редкий жанр для приставки «Sega», но «Phantasy Star» – действительно культовое явление в мире RPG. Бесконечный сериал о межзвездных похождениях супергероев сначала заворожил японцев, а потом огромным тиражом выплеснулся на мировой рынок.

1 игрок	Ролевая игра	90% Рейтинг

Предыстория

Где-то в глубине Галактики Андромеда находится звездная система Алго. Вокруг главной звезды – Алго – вращаются три планеты. Первая из них – Палм, на ней находится правительство этой звездной системы. Правители, высокопоставленные чиновники и великие мыслители, живут в огромных башнях из слоновой кости, вдали от мирской суеты.

Другая планета носит название Мота, ее сравнивают с прекрасным драгоценным камнем. Некогда ее поверхность представляла собой бесплодную пустыню, кишащую муравьиными львами, но стараниями своих жителей бесплодная пустыня превратилась в цветущий сад. На огромных фермах выращивают пищевые культуры, нет недостатка и в воде, орошающей бескрайние поля. Жизнь на Моте прекрасна и легка, люди имеют все, что только можно пожелать, и нет нужды добывать себе пропитание тяжелым изнурительным трудом.

Самая дальняя планета называется Дезо. Про эту темную таинственную планету почти ничего не известно, за исключением того, что ее поверхность покрыта льдом.

Прошла почти тысяча лет с тех пор, как Элис со своими друзьями избавили Алго от порождения сил зла – Лэссиц. С тех пор Алго процветает под управлением гигантского суперкомпьютера, который называется Материнский Мозг. Это чудо техники управляет Башней Климата, Лабораторией Биосистем и множеством других полезных вещей, жизненно необходимых жителям Моты.

Казалось бы, все хорошо, но вашему герою каждую ночь снятся кошмары. Вернее, один и тот же кошмар – маленькая девочка сражается с гигантским злобным демоном, вы находитесь рядом, но ничем не можете ей помочь, вам остается только смотреть, как ребенок сражается за свою жизнь, и вы просыпаетесь в холодном поту.

Ночные кошмары, конечно, не могут не огорчать вас, но времени расстраиваться нет – у вас слишком много работы. Вы работаете в Пасео – столице Моты, служите у Командующего Столицей, в чьи обязанности входит претворять в жизнь планы Материнского Мозга. Он считает, что этот суперкомпьютер не может совершать ошибок, но недавнее нашествие монстров на города Моты наводит на странные размышления. На планете разрастается паника, люди покидают города. Командующий, разумеется, хочет узнать, что именно породило монстров и как именно с ними бороться. Он посылает вас в Лабораторию Биосистем, там вы должны найти рекордер (некое записывающее устройство). Расшифровка и тщательный анализ записей этого рекордера поможет найти способ победить биомонстров.

Вы возвращаетесь домой, чтобы подготовиться к миссии. Ваша подружка – Ней – очень обеспокоена, она не хочет отпускать вас, но поскольку вы не собираетесь отказываться выполнять приказ начальства, она просит взять вас с собой. Ней – продукт местных биологических экспериментов – получеловек-полуживотное. Такие существа являются изгоями в обществе Алго. Семь месяцев назад вы из жалости взяли ее к себе в дом и с тех пор стали, по сути, ее старшим братом.

Так начинается эта замечательная игра, одна из лучших ролевых игр на Мегадрайв. Кстати, первой части на Мегадрайв нет – она была на восьмибитной Sega Master System. Игра сочетает в себе и прекрасный сюжет, и тщательно продуманный игровой процесс.

Обратите внимание на то, что пятерых из шести спутников, которых вы встретите на пути, можно переименовать – присвоить те имена, которые вам нравятся. Но в нашем описании мы сохранили те имена, которые даны по умолчанию. Главного героя, которого по умолчанию зовут Рольф, тоже можно назвать по-своему. А вот Ней переименовать нельзя, очевидно, разработчикам игры очень понравилось это имя.

Управление и меню

✣ – направление движения.
A – исследовать местность.
B – отменить.
C – просмотреть показатели персонажей, подтвердить.

Нажав на **C**, вы увидите пять кнопок:
Item – снаряжение. Выберите персонажа и проверьте, какие вещи у него есть. Нажав на соответствующий предмет, вы сможете его применить (Use), передать другому члену отряда (Giv) и выбросить (Tos).
State – уровень. Нажав на еще одну кнопку State, вы видите панели с жизненными пунктами (HP), пунктами применения техник (TP), уровнем и именем персонажа. Первая цифра – показатели на данный момент, вторая – максимально возможное число. Нажав Order, вы можете поменять спутников местами.
Tech – применение техник. Так в мире звезды Алго называется то, что мы бы назвали магией. Вам сразу покажут, сколько жизненных и технических пунктов у каждого персонажа. Выберите героя и нажмите на название нужной вам техники. Естественно, пунктов техники убавится.
Strng – показатели героя. На нижней правой палетке вы увидите, какое снаряжение надето на какие части тела, на верхней левой – имя, уровень и накопленный опыт, на правой верхней жизненные и технические пункты, на правой нижней – параметры, традиционные для ролевых игр:

Strnght – сила
Mental – психическая сила
Agility – ловкость
Luck – удача
Dextrty – стойкость
Attack – атака
Defense – защита
Eqp – экипировка. Те же показатели, расположенные несколько в другом порядке. Будьте осторожны, в этой опции очень просто выбросить что-нибудь из одежды.

В бою

В нижней части экрана есть две кнопки. Нажимая на верхнюю (Fght), вы посылаете персонажа в атаку, нажав нижнюю (Stgy), выбираете еще из двух возможностей. Ordr – курсором выбрать иконку персонажа и отдать приказ атаковать, применить технику, применить снаряжение, воспользоваться артефактом. Run – сбежать с поля боя.

Герои игры

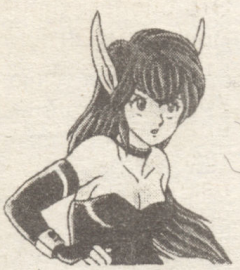
В начале 90-х годов в Японии был выпущен модем для Sega Megadrive и существовала служба поддержки для этого устройства, которая в основном распространяла текстовые ролевые игры на японском языке (за пределами Японии модем для Sega не продавался).

Среди этих игр были и восемь игр, посвященных героям Phantasy Star II. В них рассказывалось о том, что происходило с героями игры до начала действия основной игры. Потом эти игры были изданы на Sega CD, но в нашей стране Sega CD особой популярностью никогда не пользовалась, а уж тем более не пользовались популярностью текстовые игры на японском языке.
Но, тем не менее, благодаря этим играм мы можем узнать более подробные биографии героев игры.

Рольф

Родом с Палмы, в 10 лет остался сиротой – родители погибли во время катастрофы космического корабля. Как раз после этой катастрофы Материнский Мозг наложил запрет на все космические полеты, за исключением тех, которые проходят под его непосредственным контролем.
Воспитание получил в интернате на Моте. После окончания академии два года служил в Службе Безопасности. А из текстовой игры, посвященной Рольфу, можно узнать о том, что биомонстры существовали и до катастрофы в Лаборатории Биосистем. И сражаясь с ними, Рольф и приобрел навыки, которые так пригодились ему в основной игре.

Ней

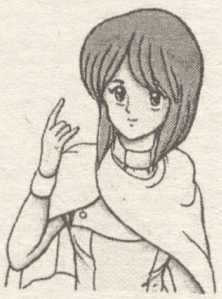


Ней появилась на свет в результате эксперимента, проводимого в Лаборатории Биосистем – ученые пытались совместить клетки человека и животного. Во время катастрофы, случившейся в Лаборатории, ей удалось сбежать. Семь месяцев назад она была еще беззащитным ребенком и от расправы напуганных нашествием биомонстров людей ее спас Рольф. Он взял ее к себе в дом и воспитывал как младшую сестру.
Поскольку Ней не человек, ей удалось за семь месяцев стремительно повзрослеть (такой вот у нее метаболизм) и ныне, не взирая на свой юный возраст (Ней на 20 лет моложе Рольфа), она уже взрослая девушка и весьма неплохой боец.
Ней быстрее других персонажей набирает очки опыта, зато она быстро утомляется и не может носить тяжелых доспехов.
Из текстовой игры можно узнать, что до Рольфа ее пыталась удочерить еще одна семья, но кончилось эта попытка не слишком удачно – семью вырезали бандиты.

Рудо

Монстры убили жену и дочь Рудо, так что нет ничего удивительно в том, что он живет местью. Своим призванием он избрал охоту на биомонстров. Как бойцу ему просто нет равных – он с легкостью носит самые тяжелые доспехи, играючи управляется с самым тяжелым оружием – например, с разного рода пушками, один выстрел из которых укладывает сразу несколько рядовых врагов. Правда, техниками – местной разновидностью магии – Рудо почти не владеет, а с другой стороны – зачем они ему сдались.

Эми



Эми успела окончить мединститут как раз к началу событий игры. И без работы она, как легко догадаться, не останется. Вот только лечить ей придется не насморк и не прочие банальные болезни, а раны, полученные в боях с монстрами.
В искусстве врачевания у нее просто нет конкурентов. Правда, научившись врачевать, она так и не научилась убивать – боец из нее никудышный. Из оружия она может пользоваться только парализатором, да и тот не всегда срабатывает.
В текстовой игре описывается ее путешествие в соседний город, где после очередного нападения монстров скопилось много тяжелораненых. По дороге к этому городу она сама чуть не стала добычей монстров.

Хью

Это биолог, специалист по монстрам. Он почти не умеет сражаться, совсем не умеет лечить раны, зато владеет специальными техниками, которые позволяют наносить повреждения монстрам.
В текстовой игре Хью проводит расследование – вместе со своей подружкой пытается понять, откуда взялись монстры в подвалах его родного университета.

Кейн

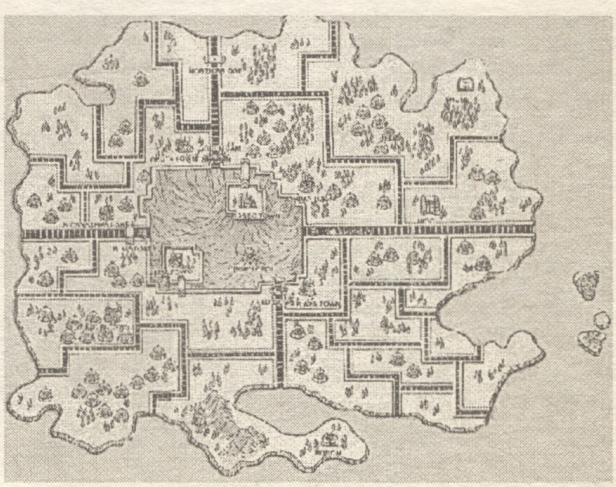
Кейн – недоучившийся инженер. Чинить технику он не умеет, зато умеет прекрасно ее ломать. Казалось бы, зачем нужен такой персонаж – вдруг сломает что-нибудь полезное? Но тем не менее без Кейна вам просто не обойтись – кто как не он умеет выводить из строя роботов, которые станут вашей настоящей головной болью где-то с середины игры.
В текстовой игре Кейн защищает свой дом, где он живет в полном одиночестве, от набегов роботов, которыми управляет Материнский Мозг.

Анна

Анна в свое время работала на Службу Безопасности и прекрасно справлялась со своей работой. Она является одним из самых сильных бойцов в игре, к тому же владеет самым эффективным в игре оружием. По каким-то причинам (наверняка личным, но точно об этом ничего не известно) она смертельно ненавидит бандитов и убивает их при первом же удобном случае.
В текстовой игре она охотится за очередной бандой, кравшей некий важный документ, предоставленный Материнским Мозгом.

Шир

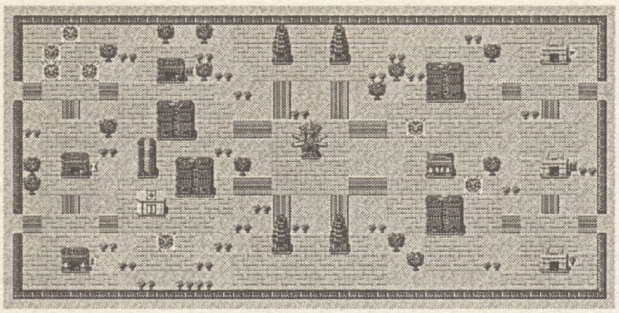
Шир родилась в очень богатой семье. К жизни она относится весьма легкомысленно, ее интересуют только острые впечатления. А какую массу острых впечатлений можно получить совершая кражи, скажем, в магазинах! Поэтому нет ничего удивительно в том, что Шир стала воровкой. И не просто воровкой, а воровкой с большой буквы – настоящим мастером в своем ремесле.
С ее помощью вы сможете бесплатно раздобыть массу дорогих и полезных вещей. Правда, после совершения кражи Шир исчезает и появляется у вас дома – следовательно, за ней приходится возвращаться. Если в Пасео – городе, в котором живет ваш герой – возвращения домой не слишком утомительны, то в отдаленных городах, они начинают утомлять.
В текстовой игре Шир пытается украсть шедевр местного искусства со странным названием Опа-Опа, рыночная стоимость которого составляет ни много ни мало – миллиард месет.



Полное прохождение

Фаза I. Биомонстры

Пасео



Итак, вы с Ней выходите из дома. Для начала побродите по улицам Пасео, чтобы изучить окрестности. В Пасео из заслуживающих внимания объектов есть магазин инструментов, оружейный магазин, магазин доспехов, станция телепортации, больница, лаборатория по производству клонов. Но такие объекты встречаются и за пределами Пасео, но в Пасео есть два здания, которые есть только в этом городе – это, в первую очередь, ваш дом (действительно, было бы странно, если бы у вас было по дому в каждом уголке планеты) и Центральная башня.

Разумеется, город и его окрестности отнюдь не безлюдны – вокруг полно прохожих. Вы можете поболтать с каждым из них. Значительная часть того, что они говорят, не представляет никакого практического интереса. Но все же вы можете узнать от горожан и полезную информацию. Прохожие расскажут вам следующее:

– некий мерзавец по имени Дарум грабит и убивает людей на Северном мосту;

– лаборатория биосистем находится на другой стороне озера;

– вы можете сделать несколько копий своего тела в лаборатории клонирования, если у вас есть на это деньги;

– в ближайшие дни не ожидается дождей и озеро может пересохнуть;

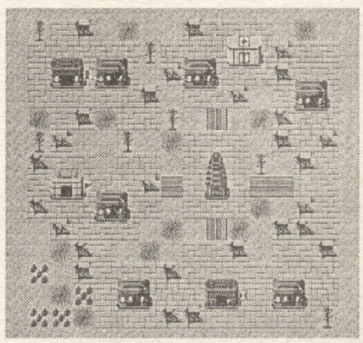
– биолаборатория – источник процветания Моты.

Обратите внимание на женщину, которая скажет, что ей нравится Пасео тем, что в нем все тихо и мирно, и она собирается переехать в Пасео из Аримы. Запомните ее и отправляйтесь в Центральную Башню, в которой находится и библиотека.

Библиотека представляет собой набор файлов с информацией, поищите среди них все, что относится к Материнскому Мозгу, Лаборатории Биосистем и истории Моты. Обратите внимание на то, что ни в одном из файлов нет информации о том, когда и кем создан Материнский Мозг и где он вообще находится. А также обратите внимание на то, что в Лаборатории Биосистем произошел какой-то загадочный несчастный случай два года назад.

Теперь идите в Оружейный Магазин. Купите два стальных бруска для Ней. Благодаря этим брускам Ней сможет атаковать дважды за один ход. Бой в этой игре имеет такую особенность, как «непрерывное сражение» – по окончании первого хода второй ход начинается автоматически и все персонажи продолжают совершать те же действия, которые они совершали на первом ходу. Если вы хотите заставить персонажа на следующем ходу делать что-нибудь другое, вы должны нажать на любую клавишу джойстика перед самым концом хода.

Арима



Пора действовать! Используйте Карту Моты, с помощью которой вы можете перемещаться по миру, и выберите город Арима.

Увы, Арима разрушена. На город напала банда каких-то мерзавцев и повзрывала большинство домов с помощью динамита. Множество мужчин были убиты, а множество женщин похищены. В руинах Аримы осталось лишь несколько человек.

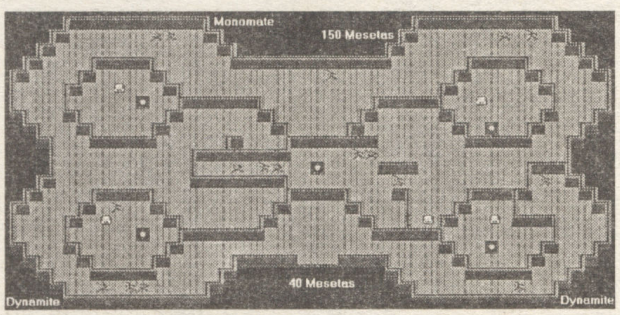
Поговорите с ними, и вы узнаете следующее: бандиты всегда приходят с востока, их логово находится в городе Шуре, свои ценности они держат в запертых контейнерах и, наконец, самое плохое известие – динамит у них еще не кончился, осталось как минимум две динамитных шашки. Если их не отнять у негодяев, они взорвут еще какой-нибудь небольшой городок. А самой важной новостью является то, что Дарум вовсе не плохой человек, он стал жестоким из-за того, что какие-то ублюдки похитили его дочь Тею.

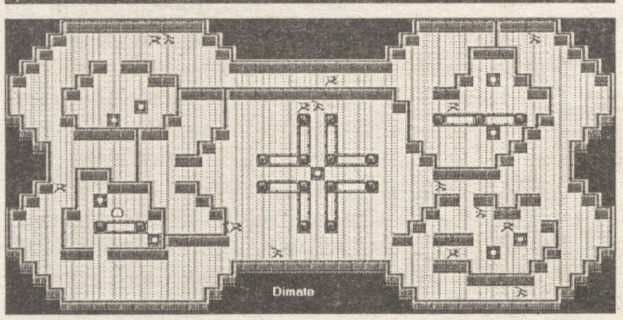
Возвращайтесь обратно в Пасео и подлечитесь в Госпитале, если вы уже успели где-то получить раны. В этой игре Госпиталь является единственным местом, где вы можете поправить здоровье. В столице лечение стоит дешево – всего 8 месет за каждого персонажа, а вот в других городах, в которые вы попадете, плата за лечение несравнимо выше.

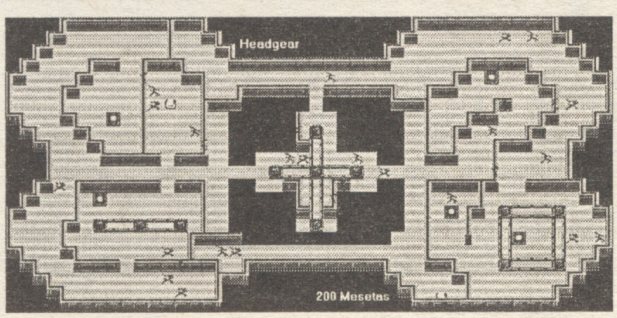
Возвращайтесь домой. Дома вас ждет гость – солдат Рудо, переучившийся на охотника на биомонстров. Разумеется, он хочет,

чтобы вы взяли его с собой. Рудо не владеет какими-то запредельными способами боя, нет, он просто умеет пользоваться тяжелым оружием, которым не может пользоваться никто, кроме него.
В начале игры у него есть Fibercoat, Headgear, Bow Gun и Boots.
Решайте, стоит ли вам переименовать Рубо, а также стоит ли его включать в команду. На наш взгляд – стоит. Используйте меню Команд и сделайте так, чтобы Рубо стоял впереди, прикрывая прочих членов команды. У Рубо намного больше очков жизни и он лучше защищен, нежели Рольф, к тому же у него сильнее атака.
Теперь можно начать охоту на биомонстров, чтобы подзаработать очков опыта и наличных денег. Монстры в окрестностях Пасео не слишком сильны, но и ваша команда еще не набралась силы и опыта. Так что не отдаляйтесь от города до тех пор, пока у вас не появится возможность нести с собой медикаменты. Накопив немного денег, вы сможете купить второй нож для Рольфа и он тоже сможет делать по две атаки за один ход. Когда каждый член команды достигнет как минимум 5-го уровня, можете отправляться в Шуре.

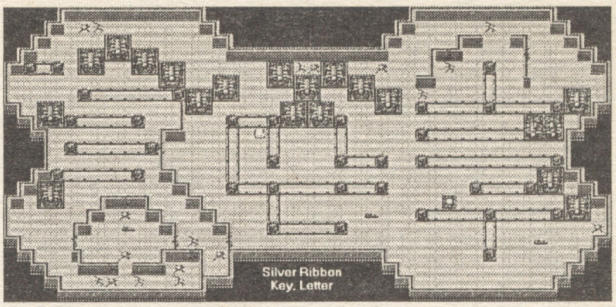
Шуре





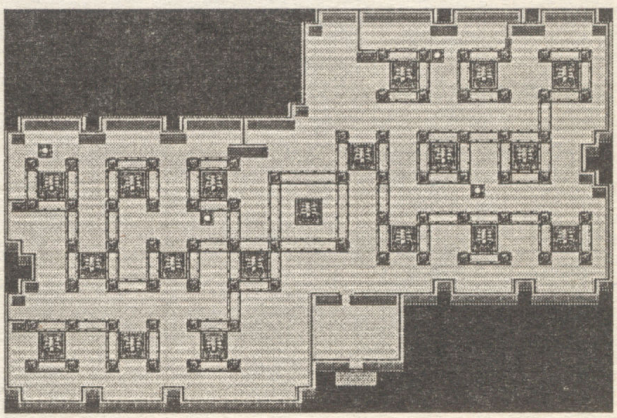


Монстры в Шуре уже более сильны и вам придется позаботится о правильной экипировке. Запаситесь такими вещами, как Monomate и Dimate, а также купите Escapipe и Telepipe. Как только появится такая возможность, купите в Ариме дробовик для Рудо.

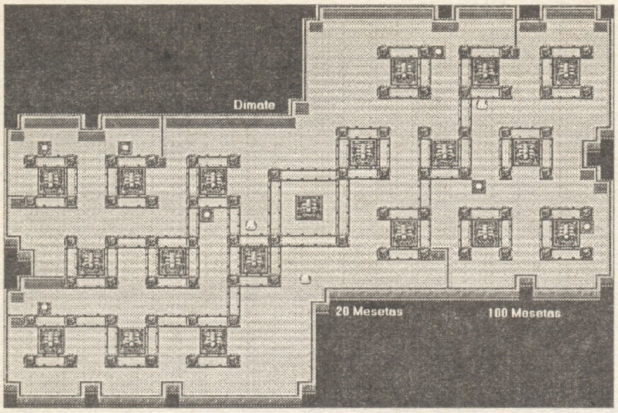


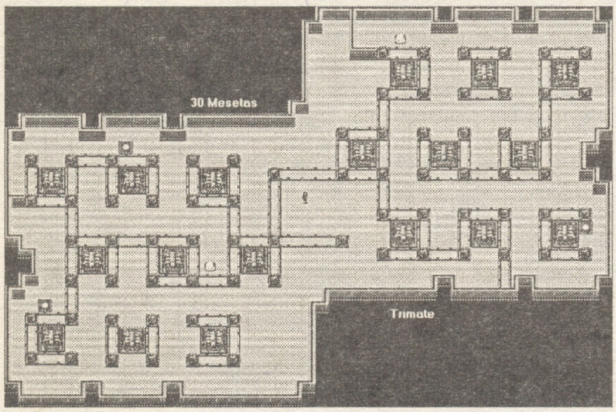
Используйте карту Моты, чтобы оказаться в здании Шуре. Подземелья в этой игре очень труднопроходимы из-за из своей запутанности. Крайне маловероятно, что у вас есть фирменный картридж с инструкцией, а жаль – в этой инструкции приведены карты всех подземелий. Наиболее удобно перемещаться по подземельям, спускаясь вверх или вниз по специальным трубам.
В Шуре вам нужно достичь 4-го уровня здания. По пути к этому уровню вы сможете найти немного денег, Extra Dimate и шлем для Рольфа. Все это полезное добро лежит в открытых контейнерах. На 4-ом уровне вы найдете контейнер, в котором лежит Серебряная лента для Ней. Кроме того, здесь в изобилии валяются трупы бандитов, по всей видимости, растерзанных биомонстрами. На одном из тел, валяющемся в юго-западной части уровня, вы найдете письмо и Небольшой Ключ.
Письмо, очевидно, является копией требования выкупа за дочку Дарума, которая содержится в башне Нидо. Сумма выкупа весьма велика – 50 тысяч месет. Очевидно, для того, чтобы набрать такую огромную сумму денег, Дарум и занялся разбоем. Что не сделаешь для того, чтобы спасти любимую дочь.
Найденный ключ позволит вам открыть четыре контейнера, найденные на уровне 1. Там вы обнаружите деньги, Extra Monomate и две динамитные шашки. Используйте escapipe, чтобы выбраться из Шуре, а затем примените telepipe, чтобы вернуться в Пасео. Положите Небольшой Ключ в Камеру Хранения в Центральной Башне, он вам не понадобится до самого конца игры.

Башня Нидо



Прежде чем отправляться в Нидо, надо сначала снова поохотиться на монстров – набраться еще немного опыта и накопить денег. Ваши персонажи должны достичь 8 или 9 уровня, а денег должно хватить на следующие вещи для Рольфа –





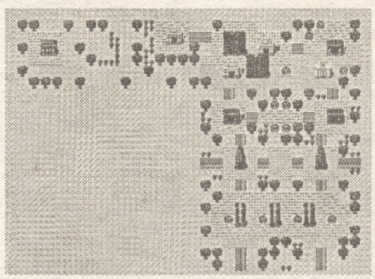
Меч (за 1200 месет, продается в Ариме) и Fibercoat (за 300 месет, продается в Пасео). И если вы еще не купили дробовик для Рубо, не забудьте сделать это, – он ему скоро понадобится. Чтобы войти в Башню Нидо, вам придется использовать динамит, а поскольку эта башня находится далеко от города, не забудьте взять escapipe и telepipe. Будьте готовы к встрече с такими монстрами, как Waspy и Buzzer.

В Башне Нидо вы найдете еще немного денег, а также Dimate и Trimate. Проходя через третий уровень башни, будьте предельно внимательны – вы можете попасть в засаду, устроенную двумя Бластерами (а монстры, нападающие из засады, атакуют первыми, что вполне естественно), а эти мерзавцы вполне могут перебить всю вашу команду. Если вы наткнулись на компанию, состоящую из Бластера и двух Вортексов, в первую очередь атакуйте Бластера, с остальными разберетесь позже. К счастью, такие смертоносные твари, как Бластеры, попадутся вам только на третьем уровне башни.

Вам придется неоднократно перебираться с уровня на уровень, пока вы не найдете центр Третьего уровня, где вас дожидается Тейт – дочка Дарума. Когда вы найдете ее, покажите ей письмо. Она, разумеется, будет напугана и попросит вас отвести ее к отцу на Северный Мост. Но Дарум уже зарекомендовал себя как грабитель и убийца, его многие ненавидят и быть его дочкой стало опасно. Поэтому вам придется уговорить ее скрыть лицо чем-то вроде паранджи. Сразу же после обнаружения Тейт используйте escapipe и telepipe, чтобы выбраться из башни и вернуться в Пасео. Сразу же сходите в Госпиталь, чтобы залечить раны, затем идите на Северный Мост. А если вам нужен настоящий прикол, попытайтесь продать Тейт в Магазине Инструментов.

На Мосту вы станете свидетелем жуткой драмы: завидев отца, Тейт побежит к нему, но забудет при этом открыть лицо. Дарум не узнает ее и попытается ограбить. Когда она откажется отдавать имеющиеся у нее деньги, Дарум в гневе убьет ее. А когда до него дойдет, кого он только что прикончил, он впадет в отчаяние и покончит с собой.

Опута



После этой трагедии вы сможете перейти на другую сторону моста и отправиться в город Опута. Там в Оружейном Магазине вы сможете купить Керамические Бруски для Ней за 1200 месет каждый, а также в Магазине Доспехов купить Fibergear cap для Рольфа и Рубо за 430 месет.

В Опуте вы также сможете изучить технику музицирования, но пока можете этого не делать – у вас еще будет время заняться этим. Но если вам все ж таки хочется стать музыкантом, попросите Уствестия поиграть для вас просто так. При помощи клавиш ↑ и ↓ вы выбираете мелодию, при помощи клавиши C вы можете послушать ее. Когда вам наскучит это занятие, вы можете прервать его, нажав на клавишу B. Число мелодий, которые сыграет Уствестия, зависит от того, какую часть игрового мира вы обследовали – ведь мелодии являются звуковым сопровождением в различных локациях игры. Если вы не были в той или иной локации, то вы не услышите и звучащей там мелодии.

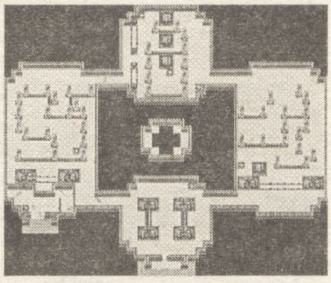
Жители Опуты сообщат вам следующее: Лаборатория Биосистем находится на юге, Материнский Мозг контролирует лабораторию, что-то важное происходит в подвале лаборатории, однако спуститься в подвал можно только через дыру в полу одного из уровней лаборатории, в лаборатории вывели растения, которым для того, чтобы расти почти не требуются дожди, созданный там Звездный Туман залечивает раны, а Лунная Роса лечит душу.

Возвращайтесь в Пасео с помощью станции телепортирования и идите домой. А там вас ждет еще один гость, вернее, гостья, которая хочет быть членом вашей команды. Ее зовут Эми, она доктор, в совершенстве владеющая медицинской техникой. Как боец она почти никуда не годится, зато умеет быстро ле-

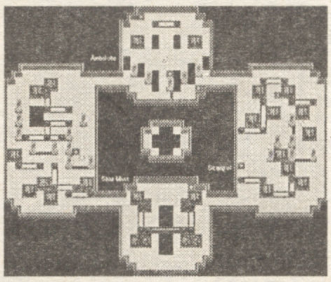
чить раны – неоценимый навык. В момент, когда она присоединится к вам, у нее Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

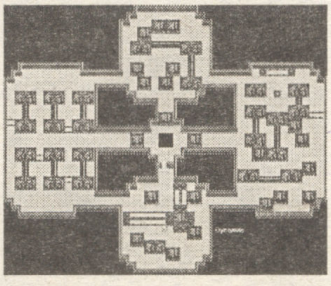
Лаборатория Биосистем

Решите, стоит ли давать новое имя Эми, а затем снова отправляйтесь на охоту на монстров, чтобы позволить новому члену команды набраться опыта, а заодно и подзаработать денег на ее экипировку. В Опуте купите для нее Fibercape, Fibergear и Silentshot. Постарайтесь, чтобы она как можно быстрее набрала 6-ой уровень (а еще лучше – 8-ой, но это в том случае, если у вас вагон терпения и вы никуда не торопитесь).



После чего можете смело отправляться в Лабораторию Биосистем. Прежде чем входить туда, поохотьтесь на монстров, блуждающих в окрестностях Лаборатории, чтобы еще больше поднять уровни членов команды. Если вы запасетесь терпением, вы можете «докачать» Эми аж до 9-го уровня, тогда она сможет применять технику Sar, которая весьма вам пригодится в трудных ситуациях. Во время боя Эми лучше держать где-нибудь сзади, чтобы остальные члены команды ее прикрывали, – помните, боец она никудышный.



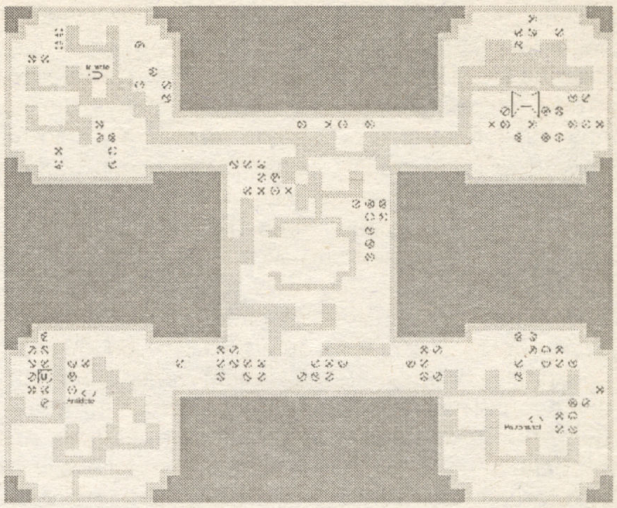


Деревья и фермы не дают пройти от Опуты к Лаборатории напрямую, так что вам придется долго блуждать среди речных притоков. Чтобы не заблудиться (а заблудиться здесь проще простого), используйте карту Моты.

Когда вы доберетесь до Лаборатории, вам опять придется использовать динамитную шашку, чтобы пробраться внутрь. Лаборатория состоит всего из трех уровней-этажей, не считая подвала. Но хоть Лаборатория и невелика по своим размерам, разного рода монстров в ней более чем хватает – вас ждут встречи с Pinchant, Mushroom, Stinger, Kite Dragon и Insecta. Кроме того, вы снова встретитесь с Бластерами.

На втором уровне вы сможете отыскать Скальпель, Противоядие и Звездный Туман. Звездный Туман восстанавливает очки жизни у каждого из персонажей до максимальных значений, но не стоит использовать такую полезную вещь при первом попавшемся случае – подождите, пока положение станет по-настоящему критическим.

На третьем уровне вы найдете еще одну динамитную шашку. Пройдите через весь этот уровень, пока не найдете еще одну дверь, открыть которую можно только с помощью динамита. За этой дверью вы найдете дырку, ведущую в подвал.



Подвал Лаборатории не слишком уютное место хотя бы по той причине, что пол в повале кое-где находится под током высокого напряжения. Стоит любому персонажу наступить на оранжевую плитку, и он получает удар током, а вся команда получает повреждения.

Держитесь восточной стены проходов, ведущих с запада на восток, таким образом вы сможете долго не наступать на оранжевые плитки. В контейнерах вы обнаружите Trimate, Противоядие и Выстрел Ядом. В северо-восточной части уровня вы найдете устройство, напоминающее компьютер, со всех сторон окруженное оранжевыми плитками.

Встаньте прямо перед этим устройством и нажмите на клавишу A. Вы нашли записывающее устройство Лаборатории Биосистем. Как только эта штуковина окажется в вашем распоряжении, используйте Escapipe и Telepipe, чтобы сначала выбраться из башни, а затем вернуться В Пасео.

Расшифровка Записей на записывающем устройстве

Подлечитесь в госпитале, а затем идите в Центральную Башню, чтобы вручить записывающее устройство Командующему. Командующий похвалит вас за прекрасно выполненную работу. А затем он выскажет весьма любопытную мысль – с тех пор, как Материнский Мозг взял на себя заботу об окружающей среде Моты, ее жители превратились в слабые и ничем не интересующиеся создания. Об этом высказывании начальника вы вспомните в самом конце игры.

Командующий отправит вас повидаться с Библиотекаршей, которая сейчас заканчивает расшифровку записей устройства, которое вы принесли. Она расскажет вам о том, что катастрофа в Лаборатории произошла два года назад из-за перегрузок в энергосетях – внезапно в энергосеть Лаборатории поступило огромное количество энергии от Климатрола (системы управления климатом). В итоге, одно из создаваемых в лаборатории существ превратилось в форму жизни, которая вообще не может существовать в природе. Остальные формы жизни – вполне есте-

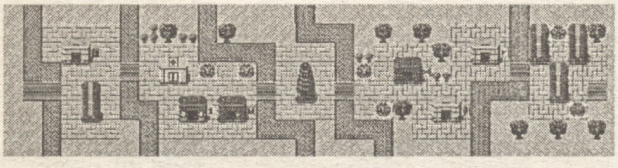
ственные – были брошены на произвол судьбы. Библиотекарша точно проследила, откуда произошла утечка энергии и посылает вас в это место, чтобы вы выяснили, что именно послужило ее причиной. Кроме того, она дает вам Трубу-Ключ, с помощью которого вы сможете пересечь Западный Мост. Надеемся, вы еще не успели использовать Звездный Туман. Если он у вас еще есть, сдайте его на всякий случай в Камеру Хранения в Центральной Башне – потом он вам еще пригодится. Возвращайтесь домой, там вас как раз дожидается новый гость. Его зовут Хью – он биолог, прекрасно владеющий техникой нанесения ран, выведения из строя и полного уничтожения враждебных биомонстров. Хью, конечно, весьма интересный, но не слишком полезный персонаж, за всю оставшуюся игру вы можете ни разу не воспользоваться его услугами. В тот момент, когда он присоединяется к вашей команде, у него есть Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

Решите, давать ли Хью новое имя и вообще, стоит ли брать его с собой. Если вы решили, что специалист по монстрам вам не помешает, идите на новую охоту на монстров, чтобы дать новому члену команды набраться опыта. А также не забудьте купить для него Fibercoat, Fibergear и Керамический нож. Если у вас есть Выстрел Ядом и Скальпель, которые вы взяли в лаборатории, Хью сможет использовать их.

Когда вы попадете на мост над Западной Рекой, используйте Трубу-Ключ и дверь автоматически отроется. Вам не придется использовать Трубу-Ключ второй раз – дверь так и останется открытой. Зема – первый город, который вы посетите во Второй Фазе игры: вам придется разыскивать Башню Климатрол. А вы уверены, что прочитали про Климатрол нужную информацию в библиотеке в самом начале игры?

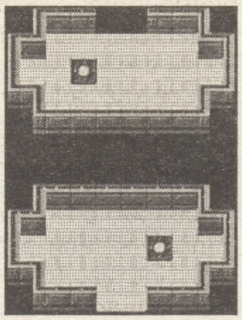
Фаза II: Климатрол

Зема



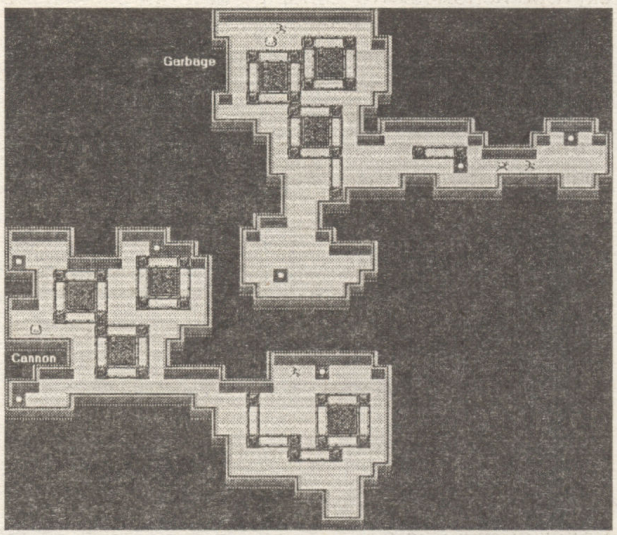
Следующий ваш пункт назначения – город Зема. Путь в этот город начинается с моста, через который вы прошли с помощью Трубы-Ключа. Из разговоров со встречными людьми вы узнаете следующее: они любили в молодости кататься в море на реактивных скутерах, но появление телепортов сделало скутеры абсолютно ненужными; аборигены Моты (маленькие создания в желтых балахонах) просто обожают крайне вонючую свалку мусора Ророн, расположенную на юге полуострова; посредине озера находится башня.

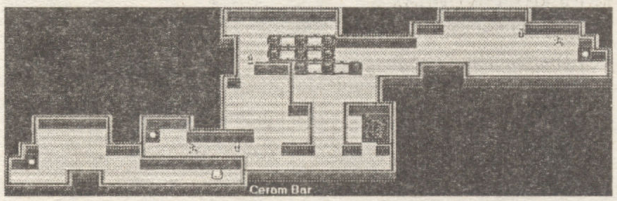
Используйте Ryuka, чтобы телепортироваться обратно в Пасео, и идите домой. Там вас ждет еще одна гостья – Анна. Она является защитницей жителей города от охотников, которые пошли по пути зла. Она владеет очень редкими техниками боя, и, возможно, она лучший боец во всей игре. В тот момент, когда она к вам присоединилась, у нее есть Headgear, Fibercape и Ботинки, кроме того, у нее есть оружие – Бумеранг.

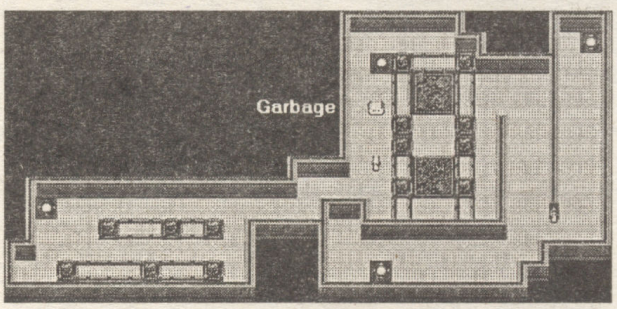


Ророн

Решайте, давать ли новое имя Анне. Возьмите ее поохотиться на монстров, чтобы она набралась опыта и «поднакачала» свои характеристики. Вам придется купить для нее достаточно дорогое оружие и экипировку, так что отправляйтесь поохотиться в Ророн, убедившись, что вы взяли с собой медикаменты. Заработайте достаточно денег, чтобы купить в Оружейном Магазине и Магазине Доспехов в Земе следующие вещи: Ботинки для Рольфа и Эми, Титановый Шлем для Рубо, Эми и Анны, Titanimet и керамический меч для Рольфа, два Slasher для Анны, если в вашей команде есть Хью, купите и ему Титановый Шлем, ботинки, лазерный нож и Зеркальный Щит. В Ророне вы отыщите пушку для Рубо, а также еще один Керамический Брусок, который потом сможете продать, благо такие бруски у вас уже есть. В самом конце уровня вы встретите двух жителей Моты,







которые похвастаются, что сделали реактивный скутер, и предложат вам посмотреть, как они катаются по океану.

Будьте осторожны – здесь водятся новые типы биомонстров – Rot Wood, Terakite, Slug Mess и Squat. Slug Mess может залечивать свои раны и убить его не так-то просто. Squat обожают плеваться в вас ядом. Непосредственного ущерба яд не наносит, но вы не можете лечить раны при помощи каких-либо медикаментов, пока действие яда не пройдет. Чтобы вылечиться от отравления, вам понадобится или добраться до больницы, или воспользоваться Anti Technique или Противоядием.

После знакомства с любителями покататься на скутере используйте Escapipe или технику Hinas, чтобы выбраться из Ророна. Выбравшись оттуда, вы найдете на берегу реактивный скутер слева от того места, где были местные жители. Потратьте некоторое, не очень продолжительное, время, чтобы научиться пользоваться скутером, и готовьтесь продолжить свой путь.

Куери

Используйте карту Моты, чтобы отыскать путь к городу Куери. Будьте осторожны – на пути к этому городу вам повстречается несколько мерзких и опасных созданий. Жители Куери сообщат вам следующую информацию о том, что творится в океане:

– посреди океана находится остров, который называется Узо;

– предки местных жителей когда-то работали в морских глубинах;

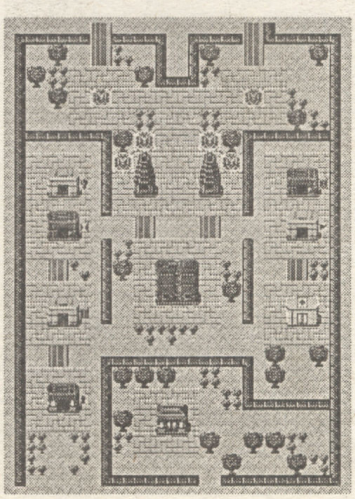
– океан и озеро связывает подземный не то тоннель, не то канал;

– во всяком случае, в одном месте в океане вода все время меняет цвет на цвет воды озера.

Кто-то упомянет о том, что Материнский Мозг пятьдесят пять лета назад запретил подводные работы.

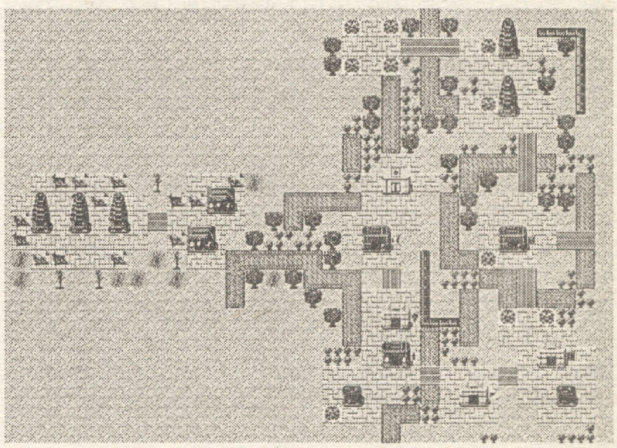
Очень важное место в Куери – Дом Профессора. Профессор расскажет вам о дереве Маруэра на острове в море, оно производит огромные количества кислорода, и ему нужны листья этого дерева, чтобы сделать специальное устройство, которое позволит вам дышать под водой.

Используйте Ryuka (одна из техник Рольфа), чтобы вернуться в Пасео. Оказавшись в столице, идите домой. Конечно же, там вас дожидается еще один гость – Кейн, грабитель затонувших судов. Он тоже хочет стать членом вашей команды. Кейн сразу признается, что из него выйдет довольно слабый борец с биомонстрами, но он может как чинить, так и быстро выводить из строя любых роботов и любые механизмы. Хотя этот парень и не является прекрасным бойцом, но дерется он лучше Хью, хотя и хуже, чем Рудо и Анна. Наибольшую пользу он принесет вам позже, когда овладеет методами и способами борьбы с вражескими роботами. В тот момент, когда он присоединился к вам, у него есть Кинжал, Fibercoat и Ботинки.



Решайте, стоит ли давать Кейну другое имя, а также стоит ли брать его с собой, или лучше пока оставить его дома.

Пиата



Перед тем как отправиться искать остров Узо, стоит посетить еще один город. Вам теперь придется оседлать реактивный скутер и отправиться на юго-восток Моты. Около мыса, далеко вдающегося в океан, есть три острова. Остановите свой скутер на этом мысе и поищите небольшие пешеходные мостики через речные притоки. Будьте осторожны – на пути вам встретятся такие монстры, как Pug Kill, Wolfang, Reptile, Fanbite, and Head Rot. Вскоре вы попадете в город Пиата. Местные жители расскажут вам об ужасной катастрофе – десять лет назад здесь упал космический корабль из Дезо, катастрофа унесла жизни всех пассажиров. В результате, Материнский Мозг запретил все космические полеты за пределы Алго. Вы также узнаете, что в те времена, когда люди считали Космические Полеты безопасными, космодром находился рядом с Пиатой, отсюда за пределы Моты улетел последний космический корабль, а то, что осталось от космического флота, теперь ржавеет в доках. Обратите внимание на маленького мальчика, который наивно интересуется – как могут случаться катастрофы, если Материнский Мозг за всем следит. А какому-то старику кажется, что он помнит ваше имя, – он считает, что вы прилетели на последнем космическом корабле.

Используйте Ryuka или станцию телепортации, чтобы вернуться в Пасео. Полечитесь в госпитале и возвращайтесь домой. Там вас дожидается еще одна гостья – последний член вашей команды. Ее зовут Шир Голд – она воровка и хочет присоединиться к вам по той простой причине, что считает – в вашей компании ее ждут веселые и забавные приключения. Она охотно признает,

что ей плевать на действующее на Моте уголовное законодательство и ее интересуют только приключения. Но при всем ее легкомыслии и наплевательскому отношению к закону и порядку, она весьма сильный боец. Переименовать ее нельзя. На тот момент, когда она присоединилась к вашей команде, у нее есть Кинжал, Углеродный Скафандр и ботинки.

Теперь можете немного развлечься. Идите с Шир в оружейный магазин, но не вздумайте ничего там покупать – вы ведь не забыли, что Шир не любит, когда платят за то, что можно взять за так. В магазине Шир исчезнет, а найдете вы ее у себя дома – проверьте ее список предметов, и вы убедитесь в том, что воровать Шир действительно умеет. Точно такая же история произойдет и в магазине доспехов.

Шир спионерит следующие виды доспехов: Серебряные Короны (эта штука куда мощнее Титанового Шлема), Бриллиантовые Короны (еще более сильная вещь) для себя, Эми и Анны, Gr Sleeves (вещь совершенно ненужная вам сейчас, но вы можете ее продать)и Shuneboots для себя и Анны. Если вы решили продать часть ее добычи, то Серебряные Короны стоят 2300 месет, а Shuneboots – 3750.

В Оружейном Магазине Шир может украсть либо только один кинжал, а может и Лазерный Нож, Боевой Лазер и Огненный Посох. Лазерные ножи – отличное оружие для одной руки. Вы можете вооружить Шир двумя ножами, а можете продать их по 2200 месет за каждый, Боевой Лазер – тоже прекрасное оружие, отдайте его Рубо или Кейну, или продайте за 3100 месет. Огненный Посох стоит совсем немного, но он чуть более сильное оружие, чем лазерный нож, а для его использования необходимо владеть техникой Foi.

Пользоваться этим оружием может только Эми, если вы дадите ей два таких посоха, она станет удивительно сильным бойцом, почти таким же как Ней, и пока вы не встретите особо сильных монстров в самом конце игры, о Эми можно не беспокоиться.

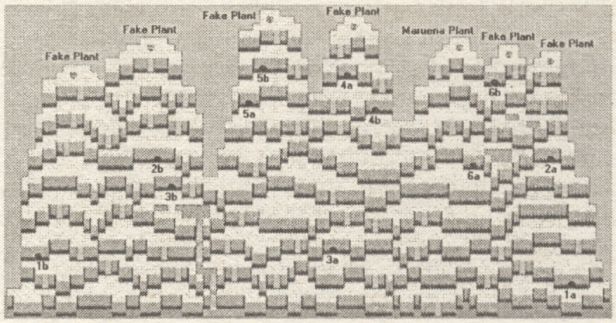
Во время продажи предметов в Магазине Инструментов Шир тоже может украсть что-нибудь по мелочи – например, Hidepipe или Trtimate. Запомните, чтобы повысить вероятность успешного воровства, поступайте примерно так – продайте один предмет и выходите из магазина, и так несколько раз.

Не надейтесь, что вы решите все свои материальные проблемы за счет Шир – проще, чем ждать пока она что-либо совершенно случайным образом украдет, пойти наубивать кучу биомонстров, получить за это кучу денег и купить то, что вам надо.

Вскоре вам удастся добиться оптимального соотношения оружия и доспехов для каждого члена команды. В первую очередь, постарайтесь сделать это для бойцов, а лишь затем для всех остальных (тем более если вы не взяли их на охоту на монстров).

Когда Шир достигнет 10-го уровня, она сможет украсть такой ценный предмет, как Visiphone. Впрочем, ценность он представляет лишь для немногих владельцев фирменного картриджа, позволяющего записываться – Visiphone даст этим счастливчикам возможность записываться в любом месте игры. Шир сопрет эту штуковину в Камере Хранения, которая находится в Центральной Башне.

Узо



У Ней уровни растут быстрее, чем у всех прочих персонажей, и к этому моменту у нее должен быть уже 20-ый уровень. К тому же у нее, Рольфа, Рудо и Эми должны быть все необходимые им виды оружия и защиты. Когда у каждого из них будет 13-ый или 14-ый уровень, можете приступать к охоте на острове Узо.

Обязательно включите в команду Рудо и Эми. Купите Hidapipe, а также Dimate и Trimate в Пиате. Возвращайтесь в Пасео и прогуляйтесь до Северного Моста. Используйте Hidapipe при выходе из Пасео и биомонстры не будут вас беспокоить до тех пор, пока вы не доберетесь до реактивного скутера на берегу (вне зависимости от того, какое подземелье или какой город вы покинули, как только вы доберетесь до любой точки на берегу океана, вы сразу же обнаружите реактивный скутер).

Два из трех островов в юго-восточной части Моты по своим размерам больше, чем третий остров, и на них есть горы. Один из этих покрытых горами островов находится севернее соседнего большого острова, этот остров и является островом Узо. Когда вы остановите ваш скутер в правой части острова, рядом нажмите на клавишу A, чтобы прочитать часть важного сообщения.

После чего вы можете идти в эти горы и спуститься в подземелье.

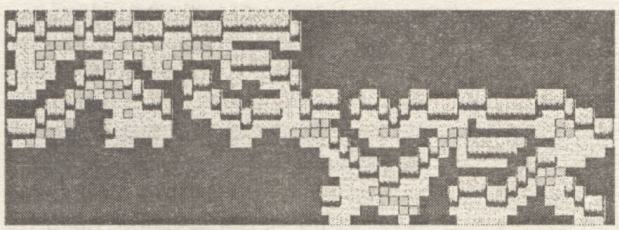
Заранее предупреждаем, что карта острова очень запутана.

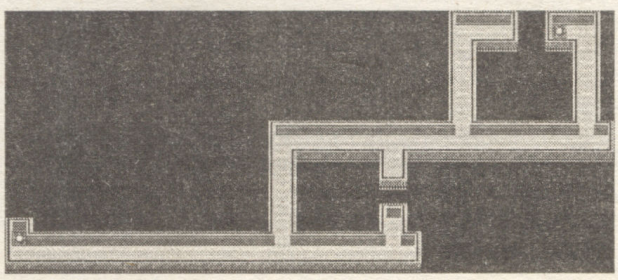
Ваша задача – найти путь к семи деревьям в верхней части острова. Чтобы выполнить эту задачу, вам придется подняться по нескольким утесам по вырезанным в скале лестницам. Вы наткнетесь сразу на шесть тоннелей, которые можно использовать. Только одно из семи деревьев является деревом Маруера, все остальные вам не нужны. Вам необходимо найти настоящее дерево и взять с него лист. Какое же из них настоящее? Все очень просто – третье дерево справа. Вы должны встать прямо перед ним и нажать на клавишу A, чтобы взять один из листьев. Лишь два тоннеля из шести помогут вам найти нужное дерево. По пути к нему вас ждет встреча с новыми типами биомонстров – Glowstik, Burnwolf и Blockhed. Некоторые проблемы создаст вам и Catmen. Если вы хотите побыстрее расправиться с монстрами, то когда будете расставлять членов команды, поставьте Анну на место Эми.

Анна более сильный боец, особенно если она сражается с толпой биомонстров одного и того же вида при помощи двух Laser Slasher. Два огненных посоха Эми можно применить с тем же успехом, что и оружие Анны, но не забудьте, что она в первую очередь должна оказывать помощь раненым. А вместе Эми и Анна являются идеальной взаимодополняющей парой.

Когда вы, наконец, возьмете этот лист, покидайте Узо при помощи Escape или техники Hinas и отправляйтесь в Дом Профессора в Куери. Он попросит у вас лист и, получив его, приступит к изготовлению устройства, которое он назвал Maruera Gum (для чего предназначено это устройство, вы, наверное, еще не забыли).

Климатрол

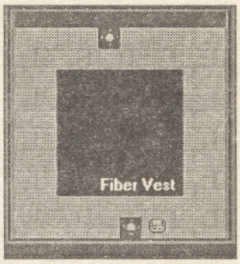


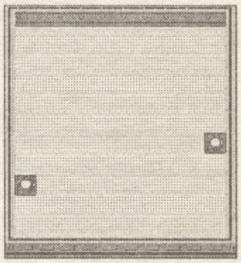


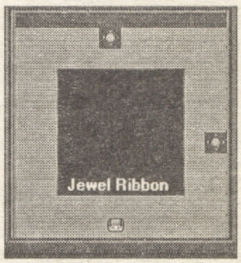
Южнее «поддельного» острова Узо (т. е. очень похожего на него острова) на воде есть белое пятно. Направьте свой реактивный скутер прямо к этому пятну и остановитесь. Придется нырять в воду. Но у вас есть Maruera Gum – эта штука обеспечит вас количеством кислорода, вполне достаточным для того, чтобы по подводному проходу добраться до Климатрола.

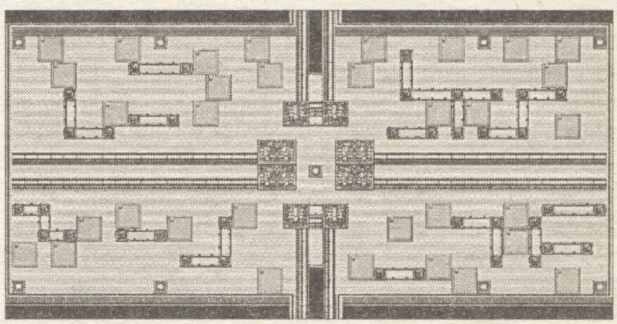
В подводном проходе вы снова наткнетесь на оранжевые плитки, бьющие током, прекрасно знакомые вам по подвалу Лаборатории Биосистем (вообще-то, вода прекрасный проводник электричества и в реальной жизни вы бы долго около этих плиток не проплавали). К счастью, множество этих плиток можно легко обойти, держась южной стены в проходах, идущих с запада на восток. Из монстров вас ждет встреча с Slug Mess и Pug Kill.

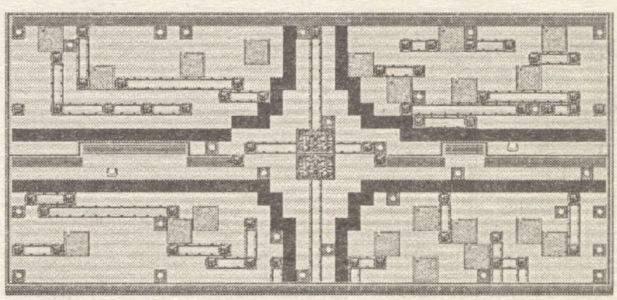
Будьте предельно осторожны на первом уровне Климатрона. Чешуйчатые монстры не только опасны, но и предельно противны. Второй, третий и четвертый уровни очень легко пересечь, правда, время от времени вас будут атаковать настырные питоны. На третьем уровне в одном из контейнеров вы найдете Ленту из драгоценных камней, а

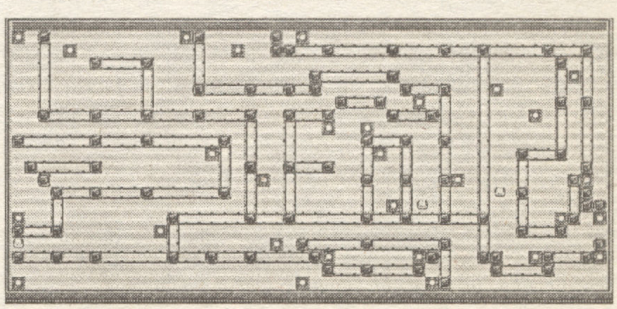












на четвертом уровне, тоже в контейнере, отыщете Fibervest.

На пятом уровне находятся гигантские водные резервуары, в которых хранится дождевая вода Моты. Из монстров вы встретите здесь бластоидов – прекрасный источник денег и очков опыта.

Бластоиды не наносят вам сильных повреждений, но они легко самовоспроизводятся. Если вы оставите в живых хоть одного бластоида (для этого не надо его атаковать, просто отбивайте его атаки), вам обеспечены стабильные поставки этих существ, которые не приносят особого вреда, а вместе с тем легко убиваются. Таким образом, вам обеспечена большая порция очков опыта и куча денег. Есть здесь и другие монстры, например, Head Rots, убить которых не так просто, как несчастных бластоидов.

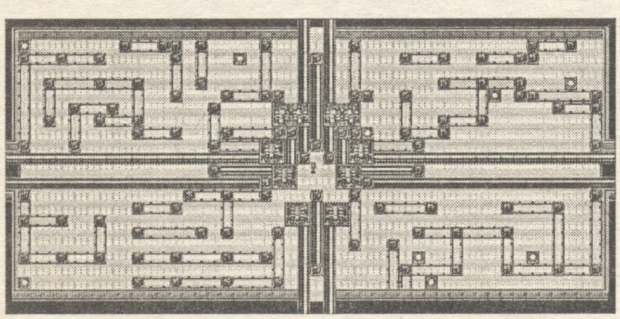
На шестом и седьмом уровнях вы найдете Лазерный Брусок, Керамический Брусок и Серебряную Ленту, а также пару Ботинок с ножами и Сандалии – все эти предметы пригодятся Ней. Здесь вас поджидают очень серьезные монстры – Flarewolf, Catfang, Forest and Scaly. Вам придется использовать специальные наклонные спуски между шестым и седьмым уровнем, чтобы добраться до полезных предметов.

На Узо и в Климатроле вы можете легко набрать много очков опыта и поднять уровни всем членам команды. Когда Рольф достигнет 16 уровня, Эми – 15-го, Рудо, Анна и Кейн – 14-го, вы будете вполне готовы к тому, чтобы завершить возню с Климатролом. Если вы купили для Рудо Лазерную Пушку, не спешите сразу дать это оружие ему в руки, но все же не забудьте взять ее с собой.

В вашей команде обязательно должны быть Рудо и Эми, купите для каждого из них столько Trimate, сколько они могут нести с собой. Используйте Hidapipe, чтобы всегда иметь свободный путь к реактивному скутеру и Пасео.

Двигаясь чрез Климатрол, вы вскоре достигнете центра самого верхнего – восьмого уровня. Как только вы достигнете его, используйте технику Res, которой владеет Ней, чтобы излечить всех членов команды (включая и Ней, разумеется) до полного запаса очков здоровья. Вооружите Рудо лазерной пушкой и, если вы счастливый владелец фирменного картриджа, сохраните игру при помощи Visiphone.

Поговорите с девушкой в центре уровня – она выглядит как точная копия Ней. Она расскажет вам свою историю. Ее зовут Neifirst (Первая Ней), и она является продуктом биоэкспериментов (как и ваша Ней). Ученые попытались прикончить ее, когда эксперимент, по их мнению, закончился неудачно. Но Первая Ней сбежала из лаборатории, прихватив данные о своих ДНК. Чтобы отомстить тем, кто ее создал и хотел убить, она произвела стаи биомонстров, а также захватила контроль над Климатролом.



Однако у нее есть и «хорошая» часть сущности – она, по сути дела, разделена на два существа, и второй ее половиной является... да, вы угадали – Ней. Ней тоже наполовину человек, наполовину монстр, но если Первая Ней ненавидит свою человеческую часть сущности, то Ней ту часть, которая ей досталась от монстров. Если Первая Ней желает уничтожить человечество с помощью биомонстров, то Ней готова умереть, чтобы не допустить этого.

Смерть Ней

Первая Ней уверена, что «добрая» Ней не сможет ее остановить и вызывает своего «двойника» на поединок. Сказав «Да», Ней соглашается сойтись со своим врагом в смертельной дуэли один на один. Но, увы, Ней не соперник такой сильной противнице. Первая Ней обстреливает свою соперницу напоминающими коготь снарядами, вылетающими из ее левой руки – этот вид атаки не столь опасен, а вот поток света, вылетающий из правой руки, действительно смертоносен. Первая Ней атакует раз за ход, но виды атаки меняются случайным образом.

Первая Ней наносит атаки с такой регулярностью, что Ней не успевает использовать Trimate, чтобы залечить раны. Если Первая Ней два раза использует свою правую руку, Ней должна иметь как минимум 155 очков жизни и 100 очков защиты, чтобы уцелеть. Она может гарантированно пережить две такие атаки подряд, если имеет 175 очков. Но результат схватки все равно предрешен – даже если свершится чудо и вам удастся убить Первую Ней, ваша Ней все равно умрет – они с Первой Ней являются частью одного целого, и если Первая Ней умирает, Ней все равно также должна покинуть этот мир.

Когда Ней умрет, Рольф и вся команда метнутся к ней. Ней напоследок попросит не допустить повторения ошибки, совершенной людьми, создавшими ее. Сказав это, она умрет. А Рольф поклянется отомстить за нее.

Первая Ней, как ни странно, благополучно пережила смерть своей «доброй половины» и Рольфу, Рудо и Эми придется сражаться с этим порождением беспечных ученых. У Первой Ней ни много ни мало 1400 очков жизни, она быстро восстановит все очки жизни, потерянные в битве с Ней. А вы можете использовать Лунную Росу, но все же не делайте этого без крайней необходимости.

Действия Рудо напрашиваются сами собой – создание заградительного огня из Лазерной Пушки. Рольф должен использовать свою техни-

ку Нафой до тех пор, пока не кончатся очки техники, а затем атаковать своим Лазарным Мечом, если без этого не обойтись. Эми должна использовать свою технику Deban, а на следующем ходу технику Sashu. А затем использовать огненные посохи, если кто-то из членов команды получил серьезные раны, используйте Trimate, чтобы восстановить очки жизни.

Использование Анны вместо Эми, возможно, сделает более легкой победу над Первой Ней, но два Огненных посоха Эми наносят столько же повреждений, сколько и два Laser Slasher Анны. Но Эми во-первых, владеет специальными техниками, а во-вторых, может лечить раны.

Если Рольф, Рудо и Эми достаточно сильны и у них есть Керамическая Броня, то им удастся одолеть Первую Ней после долгого ожесточенного поединка. Когда Первая Ней, наконец, испустит дух, здание Климатрола начнут сотрясать толчки. Первая Ней убита и никто не контролирует огромные запасы энергии, которая вот-вот найдет себе выход.

Далее вы можете отложить джойстик в сторону и просто смотреть ролики. Из Климатрола после длинной серии взрывов вся накопленная вода вытечет в озеро. Рольф и вся остальная команда возвращаются в Пасео, прихватив с собой тело Ней – они надеются оживить ее в Лаборатории Клонирования. Но попытка оканчивается неудачей, – клонировать научились только людей, а Ней ведь не совсем человек. Опечаленный Рольф идет к Центральной Башне, отчитываться перед Командующим о проделанной работе.

Дезертиры

В Центральной Башне царит полный хаос. Озеро благодаря воде, вылившейся из Климатрола, вышло из берегов и ужасное наводнение грозит всей планете. Командующий говорит вам, что избежать катастрофы можно только открыв дамбы, и вы просите, чтобы это задание поручили вам (а кому же еще-то?). Кроме того, он сообщит вам, что правительство на Палм считает именно вас виновным за сбои в работе Материнского Мозга, но Командующий не собирается вас задерживать, а великодушно отпускает спасать планету. Вам предстоит открыть четыре дамбы. Подлечитесь в госпитале, продайте Vulcan Рудо. Ней погибла, но вы-то живы и вам еще нужно спасти планету. Возвращайтесь домой, чтобы провести ревизию своего имущества и приготовиться к следующей Фазе игры – Дамбам.

Фаза III: Дамбы

Рольф к этому моменту должен достичь как минимум 16-го уровня, Эми – 15-го, а Рудо, Анна и Кейн – 14-го. Они должны быть идеально экипированы для боя. Теперь, когда Ней погибла, вы можете рассчитывать только на трех союзников. Оставьте дома Эми и возьмите с собой Рудо, Анну и Кейна. Кейн к этому моменту уже должен обучиться технике ломания механизмов. Прежде чем отправляться в путь, зайдите в Библиотеку и прочитайте там все, что касается дамб.

Музыка

Отправляйтесь в Опуту, и найдете там Уствестия. Теперь вам надо освоить технику Музицирования. Уствестия почему-то не любит женщин – за обучение своему искусству он берет с женщин 5000 месет, а с мужчин только 2000. Однако вы сможете сэкономить и обучить из женщин только Анну. Если вы хотите сэкономить 3000 месет обучите только Кейна или Рольфа. Попросите Уставистия сыграть для вас мелодию под названием Mystery (Тайна) – это одна из самых красивых мелодий в игре.

Если у Эми осталось немного Trimate после той памятной схватки в Климатроле, передайте его Кэйну. В Пиате закупите как можно больше Trimate – дайте его каждому члену команды столько, сколько он может нести. Теперь идите в верхнюю часть Пиаты и найдите Башни Контроля. Теперь вы можете войти в башню, расположенную точно посередине.

Башня Контроля

Перемещаться по лабиринту Башни Контроля вы сможете при помощи системы наклонных спусков. Вам придется пользоваться ими, чтобы перебираться с первого на второй уровень и обратно. Вам нужно добраться до пульта управления, расположенного точно в центре второго уровня.

Вас будут преследовать и пытаться остановить роботы правительства. Из врагов вам встретятся роботы Whistle, Metalman, Mazgamma и Polezi. Кроме того, вам может попасться еще и Mechoman. Каждый из роботов намного сильнее любого из биомонстров (за исключением Первой Ней, конечно). Но в вашей команде есть Кейн, который умеет управляться с этими железками. После каждого поединка вы сможете залечить раны с помощью Trimate.

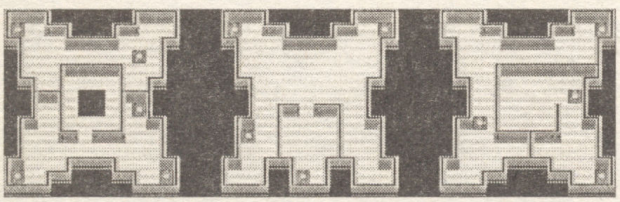
Когда вы доберетесь до пульта управления, вам придется использовать технику Музицирования. Если вы коснетесь пульта, не используя эту технику, вы просто телепортируетесь за пределы Башни. Использование этой техники позволит вам воспользоваться пультом, и вы услышите, где откроется дверь. Дверь отроет-

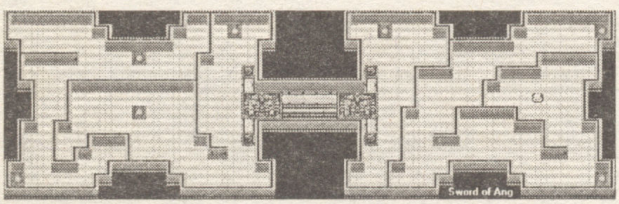
ся в стене за пультом. Пройдите через нее, и вы увидите четыре панели. Исследуйте их, и вы найдете четыре разноцветные карты: Красную, Желтую, Голубую и Зеленую. Ни один из членов команды не сможет взять больше чем одну из этих карт, но таким образом у них останется больше места для таких полезных вещей, как Trimate.

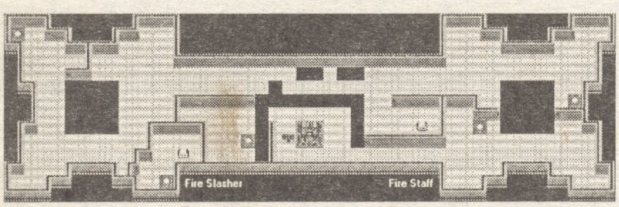
У вас в руках оказались ключи, позволяющие открыть все четыре дамбы (каждая из них соответствует одному из цветов). Открывать их придется в следующем порядке – сначала Красную, затем Желтую, Голубую и Зеленую. Каждую следующую дамбу открыть будет сложнее, чем предыдущую.

Единственных роботов вы встретите на пути к реактивному скутеру – это роботы Whistle – наиболее слабые из всех. Так что ничто не помешает вам отправиться к Синей Дамбе.

Красная Дамба





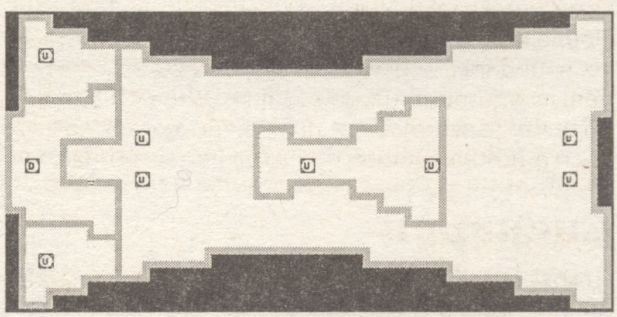


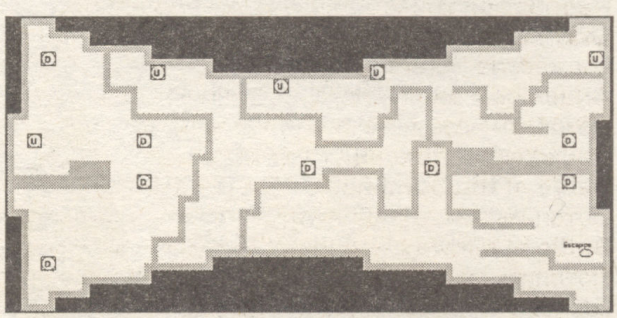
Поднимайте по южной реке, заключенной в тоннель, пока не достигнете Красной Дамбы. Встаньте перед дверью и используйте Красную Карту, чтобы войти внутрь. Красная Дамба разбита на три уровня-этажа, каждый из которых разделен на две секции – верхний и подвал. Будьте осторожны – здесь встречаются роботы Eyesore.

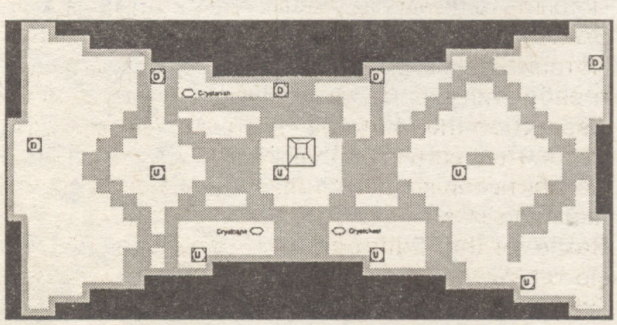
От спуска, расположенного у самого входа, следуйте на северо-запад, а затем спускайтесь в подвал. Затем идите на юг и северо-запад. Спуск приведет вас на первый уровень. Идите на юг и поднимайтесь на второй уровень. Возьмите Fire Slasher, который вы найдете в контейнере, и спускайтесь назад на первый уровень. Идите на запад и спускайтесь в подвал. Идите на север, затем на восток и поднимитесь на уровень один. Идите на запад и поднимитесь на второй уровень. Вас ждет длинная прогулка через весь второй уровень, начинаете вы с юга, затем идете на восток и северо-восток, пока не наткнетесь на большой провал. Идите на восток, и вы увидите хитрый проход между несколькими провалами. Когда вы пройдете по нему, наткнетесь на контейнер. Там вы найдете Огненный Посох, после чего отправляйтесь на восток. Обойдите еще один провал и спускайтесь на первый уровень. Идите на юг и спускайтесь в подвал.

Затем идите на северо-запад, и вы обнаружите еще один контейнер. Внутри вы найдете Меч Анго, но не стоит сразу же использовать его. Это оружие исключительно мощное, но не дает никаких преимуществ в защите, в отличие от того же Лазерного Меча, которым вы вооружены теперь. После того, как вы найдете Меч Анго, возвращайтесь к наклонному спуску и идите так далеко на запад, как сможете. Теперь идите на северо-восток, затем на восток и поднимитесь на первый уровень. Затем идете на запад, а затем на юг и поднимитесь на второй уровень. Отойдите на несколько шагов на юг, затем идите на запад, вы найдете Красный Компьютер и пульт управления. Используйте Красную карту, Пульт Управления, и вы откроете Красную Дамбу – южная река теперь переполнена водой. Возвращайтесь в Пасео и подлечитесь в Госпитале.

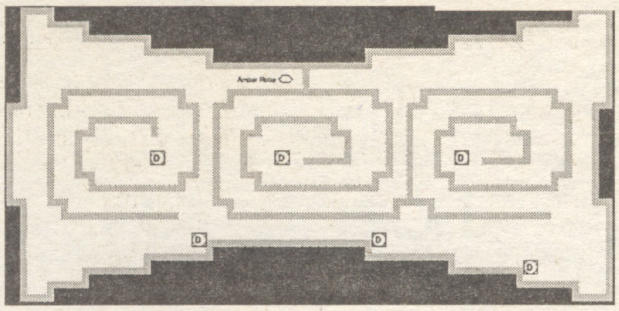
Желтая Дамба







Теперь вас ждет прогулка по западной реке, в конце которой находится Желтая Дамба. С помощью желтой карты откройте дверь. Пройдите мимо двух наклонных спусков, расположенных у самого входа, и идите к наклонному спуску на

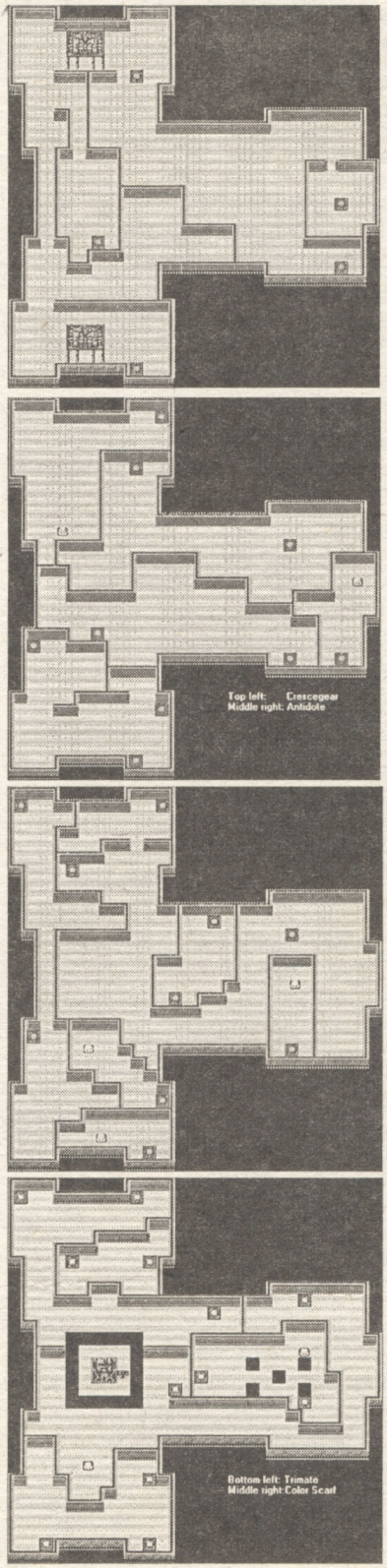


самом верху. Поднимитесь по нему. Идите на северо-запад мимо еще одного спуска, затем идите на запад к другому спуску. Поднимитесь по нему на третий уровень. Идите на запад, и вы найдете хрустальные доспехи, которые называются Crystanish. Дайте их Рудо или Кейну, возвращайтесь назад в верхнюю часть первого уровня, а затем поднимитесь по уклону, расположенному рядом. Южнее от того места, где вы очутились, вы найдете Escapipe. Возьмите эту полезную штуковину и идите на запад, а затем север вдоль стены. Вскоре вы найдете спуск в центр первого уровня.

С того момента, как вы оказались в центре, идти дальше будет легче (если не принимать в расчет роботов, конечно). Вы повстречаетесь с новыми видами роботов на Желтой Дамбе – Cooley 61, Twig Man и Firgamma.

Идите на запад к очередному уклону, по которому поднимитесь на уровень два. Идите на северо-восток до очередного уклона и поднимитесь на третий уровень. Двигайтесь строго на юг и по очередному уклону поднимитесь на четвертый уровень. По спиральному проходу двигайтесь к очередному уклону. Прежде чем воспользоваться им, сверните на север в небольшой проход, и на восточной стороне вы увидите контейнер на восточной стороне. Там лежит Янтарное Одеяние. Этот вид доспехов может носить только Хью, и он столь же прочен, как Титановый Нагрудник, кроме того, при использовании Янтарного Одеяния вы можете лечить рану и использовать технику Gires. Так что это в высшей степени полезная вещь, явно стоит прихватить ее с собой. Возвращайтесь вниз по уклону и спускайтесь дальше. Вам попадется на пути Хрустальная Накидка для Анны. Возвращайтесь наверх и двигайтесь на восток по другому наклонному спуску. Вы попадете в маленькую комнату на третьем уровне, где лежит еще один контейнер. В нем вы отыщете Хрустальный Нагрудник для Рольфа. Степень защиты, которую дает этот вид доспеха, вполне достаточно для того, чтобы без опаски использовать Меч Алго. Кроме того, Хрустальный нагрудник, если вы используете его как простой предмет, дает вам возможность использовать технику Gra. После того, как Рольф надел этот доспех, можете смело вооружать его мечом Алго. Возвращайтесь на уровень четыре, пройдите весь путь до восточной стены, затем идете на север. Продолжайте идти на север так далеко, как только сможете, а затем поверните на запад, а затем сверните на юг. Вы окажетесь в спиральном проходе, который заканчивается в центре третьего уровня – как раз там, где находится Желтый Компьютер. Положите Желтую Карту на панель. Вы услышите звук извергающейся воды – Желтая Дамба и западная река наполнена бурлящей водой.

Синяя дамба

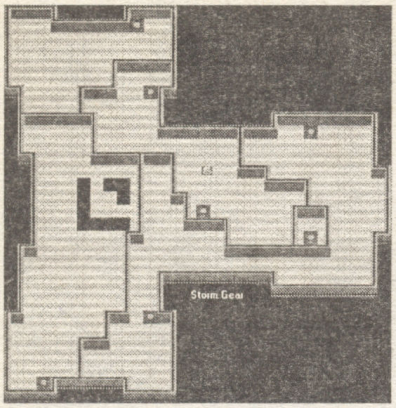


По восточной речной трубе вы доберетесь до Синей Дамбы. Откройте дверь при помощи карты. Остерегайтесь роботов Pot Head, Van и Attmech. Только лазеры Кейна и Рудо могут нанести ванам серьезные повреждения.

Идите через дамбу и поднимитесь на второй этаж.

Двигайтесь на юг и восток, доберитесь до третьего этажа. Потом на юго-запад, запад и север, чтобы оказаться на четвертом. Прежде чем подняться туда, пройдите немного на север и спуститесь на второй этаж. На юго-западе находится Механизм полумесяца. Этот шлем обладает мощью Механизма Титана и лечит вас подобно Янтарной одежде. Только Рудо может воспользоваться чудесным устройством.

Вернитесь к подъему на четвертый этаж. Недолгий путь приведет вас к пятому. На юго-востоке находится Шлем Шторма, устройство, обладающее силой предыдущего артефакта и позволяющее применять технику Гизан. Только Кейн может воспользоваться этим предметом.



На юге вы сможете спуститься на четвертый этаж. Пять ям расположены в шахматном порядке. В контейнере вы найдете Colorscarf. Этот артефакт может носить только Анна, и по мощности он не уступает Короне из драгоценных камней. Спрыгните в юго-восточную яму, чтобы попасть на третий этаж. Напротив вас окажется контейнер со Снежной Короной. Возможно, это один из самых ценных предметов в игре. Защита, вызываемая Снежной Короной, распространяется на весь отряд. Отдайте артефакт Анне, она обладает достаточной скоростью, чтобы успевать активизировать щит в начале боя. На юге от контейнера спуститесь на второй этаж. Идите на запад и еще раз спуститесь. На первом этаже вам предстоят несколько длинных переходов. Сначала на север и за угол, потом на юг и, наконец, на юго-восток. Поднимитесь на второй этаж. Перед вами окажутся два подъема. Воспользуйтесь тем, который находится на северо-востоке, тогда вы сможете извлечь из контейнера Шарф Ветра, позволяющий применять технику Zan. Спуститесь и воспользуйтесь северо-восточным подъемом. Пройдите к северному концу дамбы и поднимитесь на четвертый этаж. На юге вы увидите большую яму. Обогните ее с востока и спуститесь на третий этаж. Идите на юго-запад, снова поднимитесь. Вы окажетесь на другой стороне ямы.

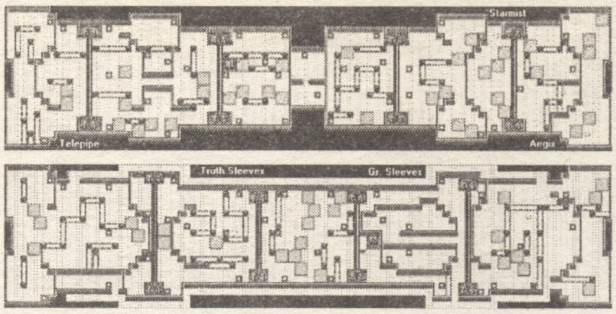
В середине широкого квадратного отверстия находится платформа с синим компьютером. Идите на юго-запад и возьмите из контейнера устройство. Потом двигайтесь на восток, пока это будет возможно, и на север. Вернитесь на пятый этаж.

Идите на юг и запад, спуститесь на четвертый этаж. На юге находится спуск, ведущий в комнату с контейнером, в котором вы найдете Звездный Туман. Возьмите его и вернитесь на пятый этаж. Идите на северо-восток, пока не доберетесь до ямы в форме буквы «Г». Спрыгните в нее и приземлитесь на платформе с синим компьютером. Вставьте в панель синюю карту.

Теперь вы можете покинуть синюю дамбу. Труба и ее ответвления заполнены водой. Вернитесь в Пасео. Подлечитесь в больнице. Продайте Titanigear Рудо, Titanimet Кейна и Корону Анны. Оставьте Звездный Туман в камере хранения Центральной Башни. Шарф Ветра прекрасно заменит Корону из драгоценных камней. Только Шир может пользоваться им.

Зеленая дамба

Вы попадете в зеленую дамбу через северную трубу. Здесь всего два этажа, но из всех дамб именно зеленая является самой опасной и трудной для прохождения. Вас ждут новые роботы: Heavysolid, Twigtall, Monstar и Kilgamma.

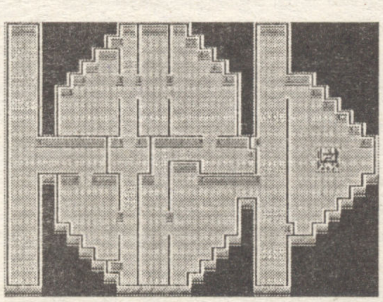


От входа идите на юг и поднимитесь на второй этаж. Семь спусков ведут вниз. Выберите ближний из двух, расположенных на западе. Вы окажетесь в области с единственным подъемом на западе. Воспользуйтесь им. На втором этаже вы найдете контейнер, в котором окажутся Рукава Правды. Этот предмет может лечить вас, как техника Gires. На северо-западе от контейнера находятся два спуска. Воспользуйтесь северным. Идите на запад и поднимитесь на второй этаж. На западе окажется спуск и проход, ведущий по внешней стороне дамбы. Идите на юг и воспользуйтесь следующим спуском. На первом этаже вы найдете Телетрубу. Пока вам не особенно нужен этот предмет.

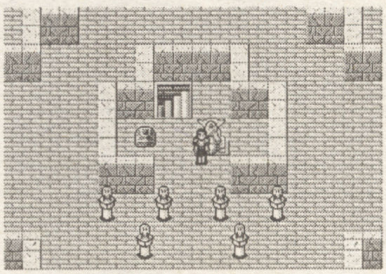
Вернитесь к внешнему проходу. Двигайтесь по нему осторожно, если вы сорветесь, уровень придется начинать сначала. В конце карниза идите на восток и спуститесь на первый этаж. Пройдите еще немного на восток, потом на юг. В контейнере вы найдете щит Аегис. Этот артефакт не слабее Зеркального Щита, кроме того, он лечит вас, как техника Gires.

Вернитесь к концу внешнего прохода. Идите на запад и юг. Справа вы увидите спуски, находящиеся один за другим. В контейнерах на севере и востоке лежат рукава, но сейчас они вам ни к чему. Воспользуйтесь спуском, стоящим к северо-востоку от остальных. В контейнере вы найдете Звездный туман. Возьмите его и вернитесь на второй этаж. Воспользуйтесь следующим спуском. Пройдите немного на север, а потом на запад. Поднимитесь на второй этаж. Идите на запад и север. Вы найдете зеленый компьютер. Вставьте в него соответствующую карту. Наводнение предотвращено!

Гаила



Три Вооруженных Глаза появятся перед вами сразу после того, как вы откроете последнюю дамбу. Огромные лазеры, стреляющие в течение трех туров, нанесут вашему отряду незначительный урон. Но потом один из роботов создаст вокруг вас плазменное кольцо, из которого вы не сможете выйти. Един-



ственный способ избежать этой опасности – разделаться с врагом за три тура. К сожалению, похоже, что это невозможно.

В любом случае, вас захватят и доставят на спутник-тюрьму, курсирующий по орбите между Мотой и Пальмой. У вас нет ни предметов, ни специальных техник. Вдобавок, вы все еще связаны плазмой.

Отряд ходит по спутнику в поисках способа сбежать с него. Роботы пытаются остановить вас, а у бойцов нет оружия, чтобы противостоять им. По счастью, вы всегда можете отступить и не участвовать в сражении.

Внезапно тюрьму сотрясает взрыв страшной силы. Спутник с нарастающей скоростью движется в неизвестном направлении. Вам нужно срочно найти пульт управления.

Добравшись до компьютера, вы выясните, что спутник падает на планету Пальма и нет ни малейшего шанса остановить его.

Вокруг все темнеет, и вы снова видите повторяющийся сон. Когда герой открывает глаза, перед ним стоит незнакомый мужчина. Команда находится на космическом корабле. Оказывается, звездный пират Тайлер успел спасти вас. Спутник по-прежнему несется к планете и, похоже, скоро от Пальмы ничего не останется.

Тайлер рассказывает про планету Дезо, на которой живет человек, знающий тайну Материнского Мозга. Потом пират доставляет команду обратно на Пасео. Все вещи и техника снова в вашем распоряжении.

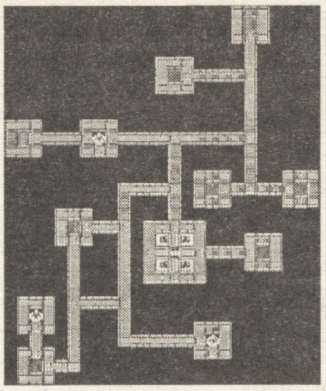
Идите в Центральную Башню и поговорите с командующим. Выслушав ваши планы относительно планеты Дезо, он откроет вам доступ на вершину башни. Там стоит космический корабль. Проверьте свое снаряжение: вам предстоит опасное путешествие на ледяную планету.

Фаза IV: Дезо

Скур

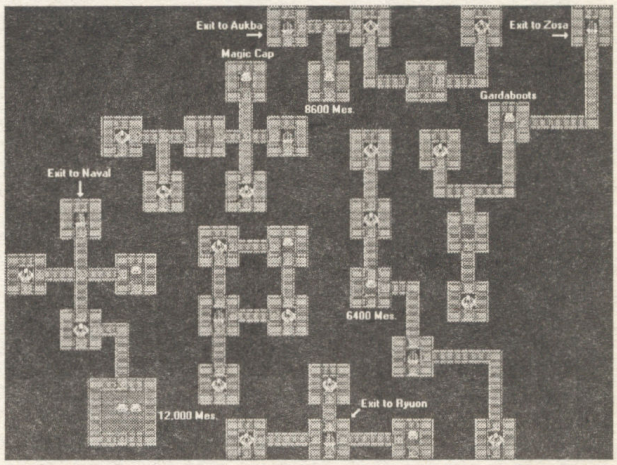
Поднимитесь на крышу Главной Башни. Космический корабль автоматически доставит вас в Скур, космопорт на планете Дезео. Отметьте место приземления на карте.

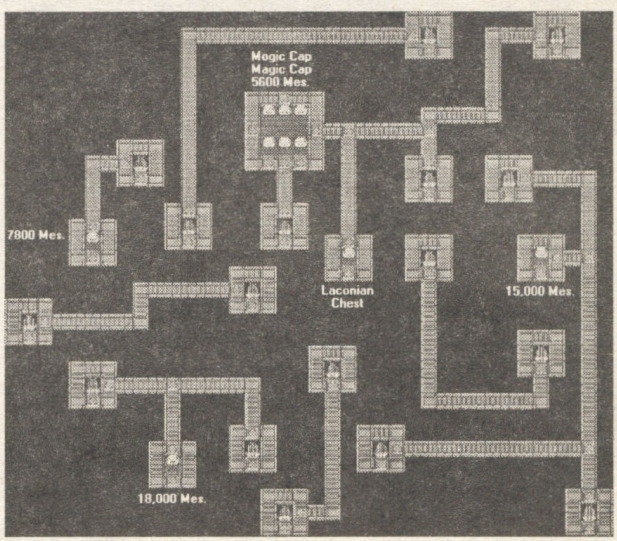
Если с вами нет Эми, запаситесь комплектом противоядий. От Скура ведут шахты, по которым вы можете добраться в любой участок планеты. Постарайтесь не заблудиться, возможно, вам



придется воспользоваться космическим кораблем, чтобы вернуться на Пасео за медикаментами.

На Дезо путешественников подстерегают новые враги и три типа роботов, с которыми вы не сталкивались до сих пор. Самый опасный из них – Tracerbase.





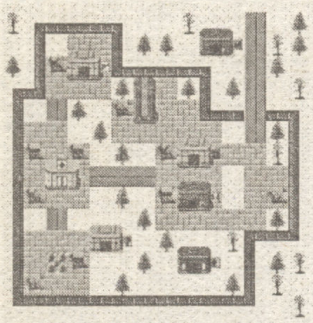
Аборигены говорят на незнакомом языке. Вам не удастся объясниться с местными жителями, пока вы не найдете специальное устройство. Чтобы получить его, идите на север от космопорта, когда доберетесь до развилки, сверните налево. Остановитесь у первой лестницы, идущей вниз, и пометьте ее E1. Определите на карте место назначения и пометьте его X1. До конца идите на запад, минуйте два ответвления к югу. Спуститесь по лестнице и возьмите из контейнера 7800 месет. Вернитесь к пункту X1, оттуда доберитесь до первого поворота на юг. Пометьте лестницу E2. Потом спуститесь и оставьте отметку X2. На севере вы найдете большую область с шестью контейнерами и котом.

В трех лежат 5600 месет, волшебный колпак и могик-колпак. Головные уборы позволят вам по-

нимать язык людей Дезо и говорящих котов. При этом, если вы пытаетесь вступить в диалог с котом, надев колпак могик, тот реагирует крайне враждебно. На обратном пути воспользуйтесь именно этим колпаком, чтобы спокойно общаться с людьми в городе. Если вы наденете волшебный колпак, обитатели Скура начнут вас в чем-то подозревать, а торговцы вдвое увеличат цены.

Обследуйте все туннели. Вы найдете два артефакта, 60 000 месет и четыре лестницы, ведущие на поверхность. Оказывается, на планете стоят еще три города: Зоса, Риуон и Аукба.

Города Дезо



Когда доберетесь до города Зоса, наденьте могик-колпак. У местных жителей можно получить немного информации, но главное здесь – это предметы, которые вы можете купить. В лавке доспехов выберите Laconiamet для Рудо и Laconcape для Анны. Потом отправляйтесь в оружейный магазин и возьмите Pulse Vulcan для Рудо и Laconian Slasher для Анны. Продайте ее Лазерный Слэшер и возьмите в левую руку Огненный Слэшер. Если с вами идет Кейн, вам пригодится Laconian Mace.

Вернитесь в космопорт через станцию телепортации в Зосе. Летите обратно на Пасео, подлечитесь в больнице.

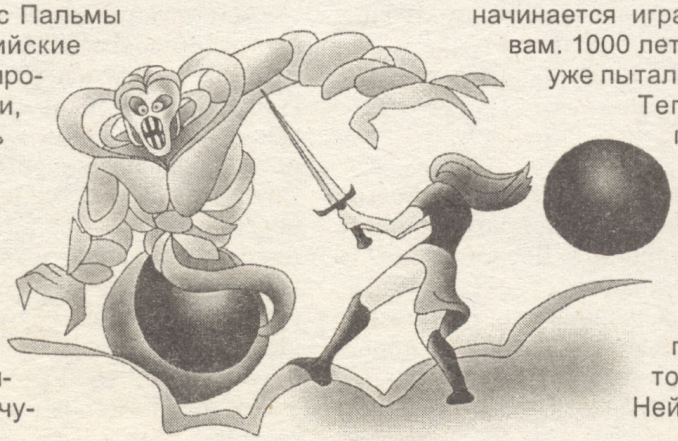
Возьмите Зеленые рукава и Телетрубу в Зеленой дамбе и противоядие в Синей дамбе. Рукава оставьте в камере хранения. Остальные предметы пригодятся вам.

Теперь доберитесь до Риуона. Купите Рольфу Лаконийский Меч, а если Кейн с вами – Лаконийский Щит. В Скуре займитесь охотой на монстров, если вам не будет хватать денег, отправьте Шир воровать. Не берите ее в Дезо, лучше вернитесь на Пасео и оставьте ее там.

Единственный полезный предмет в Аукбе – пара ботинок для Эми.

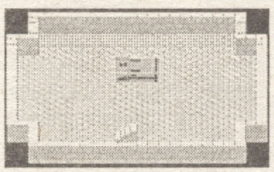
Обойдите Аукбу и поговорите с местными жителями, потом телепортируйтесь в Зозу и Риуон и пообщайтесь с остальными людьми Дезо. Вы узнаете от них и от котов историю планеты.

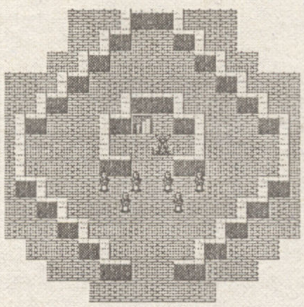
Когда-то колонизаторы с Пальмы разрабатывали Лаконийские шахты, но ядовитый газ, просочившийся из-под земли, заставил людей покинуть планету. Эвакуация проходила настолько спешно, что в подземельях остались роботы, запрограммированные на охрану объектов и домашние животные, со временем мутировавшие в настоящих чудовищ. Именно с ними вам придется сражаться в ходе путешествия. Вы скоро заметите, что на Дезо нет ни одной контрольной башни. Дезианцы ненавидят компьютеры, потому что верят, что Материнский Мозг несет только зло.



В Аукбе вы услышите про Ущелье и прекрасного человека со странными способностями, прилетевшего с Пальмы. Теперь он должен быть в дальней части Ущелья.

Возьмите Trimate в Риуоне и, если с вами нет Эми, противоядие в Пасео. Телепортируйтесь обратно в Аукбу и идите на запад до самого конца. Потом сверните на юг. На карте найдите круги, это вход в Ущелье. Вы окажетесь в подземелье с тремя этажами, причем первый и второй этажи придется пройти дважды. На первом этаже продвиньтесь на запад так далеко, как только





сможете, потом сверните на север. На втором этаже поднимитесь по второй лестнице. Пройти дальше не так сложно. Берегитесь монстров и роботов. Особенно опасны призрачный робот и воздушный танк.

Усадьба Эспаров

Когда вы доберетесь до противоположной части Ущелья, идите на запад, и увидите усадьбу Эспаров. Убедитесь, что Рольф жив, иначе охрана не пропустит вас дальше.

Внутри поместья шесть эспаров стоят перед троном. От них вы узнаете, что человек, сбежавший с Пальмы после прихода к власти Материнского Мозга, теперь спит в криогенной фуге. Когда вы придете, он должен проснуться.

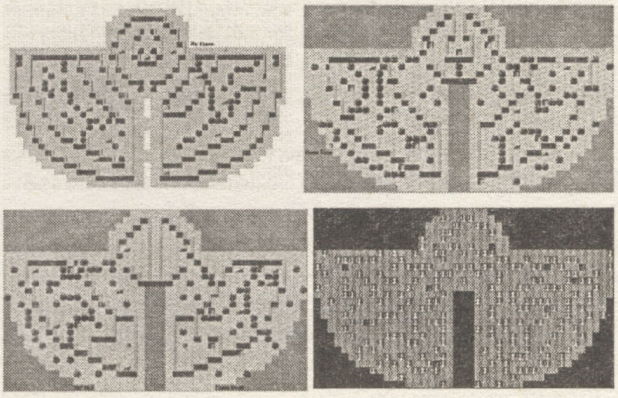
Спуститесь по лестнице. Два эспара охраняют вход в бункер с криогенной фугой. Один из них скажет, что не хотел бы будить хозяина, но тут двери бункера распахнутся.

Этот человек Лутс, последний телементал Элго. Он знает Рольфа, потому что десять лет назад спас мальчику жизнь во время крушения космического корабля. Оказывается, ваш герой – последний потомок Элис. Значение сна, с которого начинается игра, тоже открывается вам. 1000 лет назад Темные Силы уже пытались уничтожить Элго. Теперь ваша очередь предотвратить разрушение. Лутс даст вам Воздушную Призму, при помощи которой вы сможете видеть невидимое, и расскажет про оружие, почему-то названное именем Ней.

Возьмите призму из контейнера и вернитесь в Аукбу. Телепорт перенесет вас в Скур, а корабль доставит на Пасео. Не забудьте посетить больницу и проверить снаряжение. Приключения продолжаются!

Возьмите в команду Рудо и Анну, четвертым спутником может быть Эми или Кейн. Летите в Скур и при помощи Телетрубы доберитесь до Аукбы.

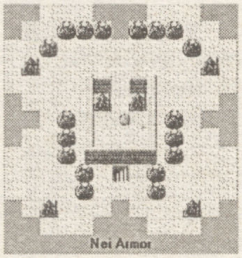
Меноуб



К западу от Аукбы находится подземелье, которое называется Меноуб. Большинство монстров (Мисткейп, Иллюзионист и Рестлер) в нем не очень сильны, но яд Сакоффа может принести большие неприятности. Чудовища четвертого этажа несколько опаснее. Вам предстоит встреча с Тенью, Большим Драконом, Пылающим Мечом и Имагиомгом.

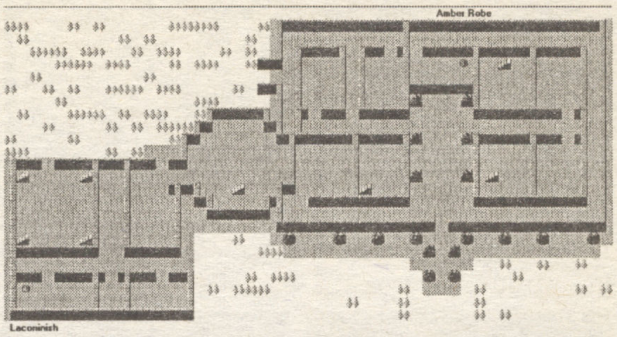
На нижних этажах подземелья статуи стоят настолько близко друг к другу, что образуют непреодолимые стены. В конце подземелья им на смену приходят деревья. Вам придется несколько раз пройти по всем этажам и проделать длинное путешествие по последнему, чтобы найти все артефакты. Это Colrscarf и штормовой механизм, а также предметы, о которых вам рассказывал Лутс: Корона Ней и Неймет. Первый из них подойдет Эми, второй Рольфу. Выберитесь из опасного места и, если это будет необходимо, посетите больницу в Аукбе. Возможно, за предметами Ней придется вернуться еще раз.

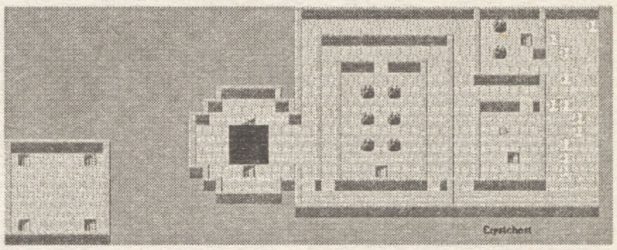
Гуарон

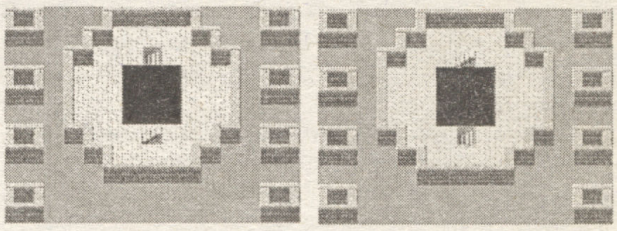


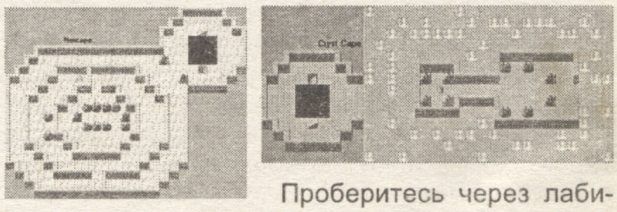
Собрав все артефакты в Меноубе, телепортируйтесь в Риуон. Идите на запад, а потом сверните на север. Проделайте путь до Гуарона. Берегитесь чудовищ: Огнепада, Короля Лавы, Вулкана и Огненного Дракона. Многие враги, которых вы встретите на втором этаже, не особенно восприимчивы к атакам холодным оружием.

На нижнем этаже Гуарона достаточно трудно сориентироваться. В северо-западной части постройки находится лабиринт деревьев. На первом этаже вы найдете Лаконийский доспех. Он подойдет Кейну или Рудо.





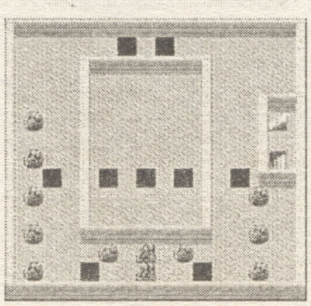




Проберитесь через лабиринт и поднимитесь по единственной лестнице в центре. Наверх ведет шестнадцатиэтажный шпиль. Достигнув самой вершины, вы сможете взять из контейнера Доспех Ней. Отдайте его Рудо. Спуститесь на восьмой этаж. В юго-западном углу стоят две статуи. Пройдите между ними и доберитесь до развилки. Выбрав левый проход, вы найдете Neicape. Его может носить Эми или Шир.

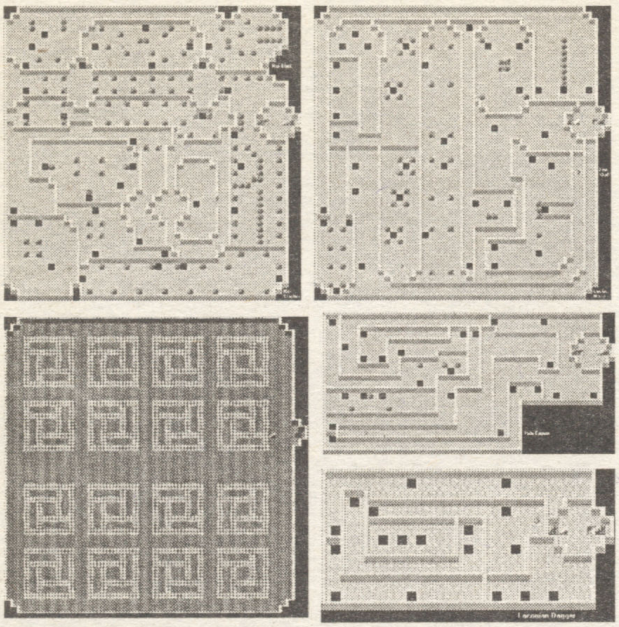
Подобрав оба артефакта Ней, покиньте Гуарон, снова войдите внутрь и возьмите Янтарную Одежду из контейнера на первом этаже. Вернитесь в больницу.

Икуто



Это следующее опасное место, которое вашему отряду предстоит исследовать. Доберитесь до Зосы, идите на юг, запад, север и снова на запад по узкому проходу между горами. К северу от него вы найдете Икуто.

Вам будут досаждать волшебники и другие чудовища, но опаснее всех окажутся три Пылающих Меча. Используйте при столкновении с ними

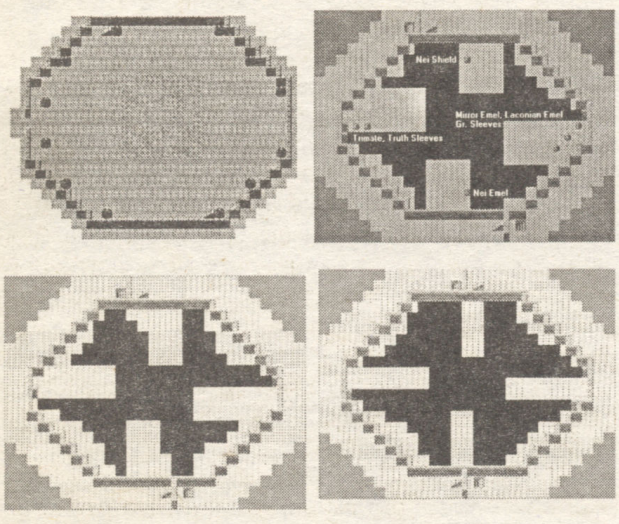


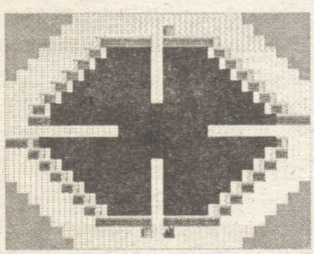
Снежную Корону, причем постарайтесь, чтобы ее применяла Анна. Эми действует несколько медленнее.

Самая большая неприятность Икуто – ямы, расположенные одна под другой. Для перемещения с этажа на этаж вам придется прыгать вниз и часто цепочка провалов будет вести до самого дна. Обратно придется возвращаться при помощи специальных техник или пешком по единственной лестнице.

Neishot и Neislasher находятся на пятом этаже. Первый артефакт – мощная энергетическая пушка, и справиться с ней сможет только Рудо. Слэшер пригодится Анне.

Нэвел





Еще одно место, которое вам придется исследовать. До него не добраться ни из одного города. Пополните запасы Trimate в Риуоне, продайте предметы, найденные в Икуто, если, конечно, это не артефакты Ней. Потом летите в Скур.

Четвертая лестница из шахт ведет в Нэвел. Устройство подземелья покажется простым после мест, где вы уже побывали. На юге и севере находятся две лестницы. По внешнему проходу поднимитесь наверх. Спрыгните в яму в центре строения. Вы окажетесь на втором этаже.

Выберите северную лестницу и поднимитесь по ней. Архидракон и Злодей – два самых сильных чудовища на Дезо. Будьте осторожны. На верхнем этаже войдите в южный проход и дважды спрыгните на западный уступ. После этого вы сможете найти контейнеры на втором этаже.

Вам достанется Nei Emel, самый мощный защитный механизм в игре. Подобрав его, прыгайте на нижний уровень.

По северной лестнице вы доберетесь до восточного прохода. Спрыгните с южного края, чтобы найти три контейнера на втором этаже. Возьмите еще два Emel'a, лаконийский и зеркальный. Южная лестница ведет к северному и западному проходам. Спрыгните с восточного края северного прохода, в контейнере лежит Щит Ней. Проделав то же самое в западном проходе, вы найдете trimates и рукава.

Меч Ней

Вернитесь в Аукбу. Подлечитесь в больнице и поспешите на встречу с Лутсом в Особняк Эспаров. Все восемь предметов ней должны быть у вас с собой.

Лутс поприветствует вас и снова совершит экскурс в историю системы Алго. Вы узнаете, что Материнский Мозг является вражеской ловушкой, которая манипулирует людьми и, в конечном итоге, готовит им гибель. Потом вы получите могущественное оружие, волшебный меч Ней. Возьмите его и еще раз поговорите с мудрецом. Он спросит, достаточно ли у вас храбрости для финальной битвы с силами зла. Храбрости, может, и достаточно, но шансов на победу пока немного. Отвечайте «нет» и возвращайтесь на Пасео для подготовки к заключительному сражению.

Фаза V: Последняя битва

Получив у Лутса Меч Ней, вернитесь на Пасео и займитесь приготовлениями к последней битве. Продайте ненужные предметы и правильно распределите между членами отряда оставшееся снаряжение.

Постарайтесь максимально улучшить показатели каждого бойца. Лучшее распределение предметов:

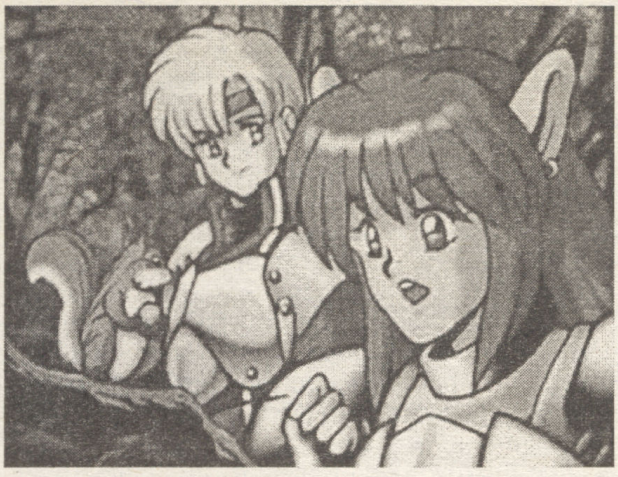
Рольф: Titanimet, Neisword (Меч Ней), Laconian Chest (Лаконийский нагрудник), Gardaboots.

Рудо: Laconiamet, Neishot, Neiarmor (доспех Ней), Gardaboots.

Эми: Neicrown (корона Ней), два огненных жезла или огненный жезл и Laconian Emel, Neicape, Hirzaboots.

Анна: Colorscarf, Neislasher, AC Slasher или Nei Emel, Laconian Cape, Long Boots или Shuneboots.

Кейн: Neimet, Laconian Mace (Лаконийская дубина), Neishield (Щит Ней), Laconinish, Gardaboots.



Шир: Wind Scarf, Laser Knife (Лазерный Нож), Truth Sleeves, Crystal Cape, Shuneboots.

Обратите внимание на то, что некоторые предметы Ней могут носить разные персонажи.

NEIMET:	Кейн или Рольф
NEICROWN:	только Эми
NEIARMOR:	Рудо или Кейн
NEICAPE:	Эми или Шир
NEIEMEL:	Анна или Шир
NEISHIELD:	Кейн или Хью
NEISHOT:	только Рудо
NEISLASHER:	Анна
NEISWORD:	только Рольф

Обязательно возьмите в отряд Рудо и Анну, четвертым бойцом может быть Кейн или Эми.

Ноа

Закончив приготовления, отправляйтесь в Усадьбу Эспаров. Скажите Лутсу, что не готовы к сражению, а на повторный вопрос ответьте: «Да». Отшельник из Усадьбы Эспаров пошлет вас за пределы системы Алго.

На космическом корабле «Ноа» в открытом космосе произойдет битва, к которой вы готовились всю игру. Отряду придется столкнуться со многими врагами с планеты Дезо, в том числе с Архидраконом и Злодеем.

Заблудиться на корабле сложно. Просто сверните направо от стартовой позиции. При каждой стычке пользуйтесь Щитом Дебана и Снежной Короной. Не применяйте техники, лечитесь при помощи специальных артефактов. Исключением является столкновение с Сакоффым, который может отравить вас.

Вернувшись на первый этаж, вы найдете контейнер. Не открывайте его, пока полностью не восстановите отряд. На вас набросятся один или несколько врагов, если с вами идет Эми, прибегните к технике Sar. Это будет действительно опасное сражение.

Темная Сила

Вы открыли ящик Пандоры. Все вокруг темнеет, а на вас набрасывается чудовищный враг. Пусть Анна сразу воспользуется Colorscarfs, потом примените технику Shift. Сделав это, наносите удар слэшером Ней.

Рольф должен стрелять при помощи техники Nathu, когда его показатели упадут до 60-70, примените Nafoi. В конце, если это потребуется, атакуйте мечом Ней.

Если вы взяли Кейна, пользуйтесь техникой Nagaj, потом бейте Лаконийской Дубиной.

Эми может применять Sashu, а потом нападать с Огненным Жезлом. Не забудьте про Laconian Emel.

Если Эми к этому моменту достигла тридцатого уровня, ее исцеляющей техники хватит на всю команду.

Действия Рудо очевидны, он должен непрерывно стрелять из Neyshot.

Выстрелами изо рта враг может сразу атаковать всех членов вашего отряда. Поэтому вам часто придется пользоваться Звездным Туманом, вместо Trimate. Но главная опасность Темной Силы – способность к гипнозу. Вы можете столкнуться с шестью вариантами последствий психических атак.

Смятение – боевые характеристики члена отряда уменьшаются. Вам становится труднее попасть во врага, а удар отнимает меньше жизненных пунктов.

Утрата секретности – персонаж теряет возможность пользоваться техниками.

Лень – скорость бойца заметно уменьшается. Этот процесс можно остановить при помощи техник Ner или Saner, а также применив Colorscarf.

Отчаянье – персонаж перестает сражаться и останавливается в отчаяньи.

Алчность – боец занимается только тем, что пытается отобрать у товарищей полезные предметы.

Предательство – персонаж все время пытается сбежать с поля боя, но его попытки никогда не увенчиваются успехом.

Как вы успели заметить, наиболее опасны последние три эффекта. Вы легко можете проиграть сражение, если на всех четырех бойцов будет применено предательство.

Для того, чтобы вы могли противостоять злому наваждению, Лутс и дал вам Меч Ней. От чудесного предмета исходит свет и один из загипнотизированных бойцов исцеляется.

Победив Темную Силу, возвращайтесь в Усадьбу Эспаров при помощи все того же меча. Лутс спросит вас, готовы ли вы противостоять Дьявольской Силе. Отвечайте, что нет. Соглашайтесь, когда Лутс предложит вам вернуться на космический корабль Ноа.

Идите тем же путем к месту, в котором нашли ящик Пандоры. Теперь открыт путь дальше. Сверните направо и вернитесь на второй этаж.

Материнский Мозг

Доберитесь до огромной области. На стене вы найдете голову горгоны. Глаза изображения засветятся и перед вами предстанет голограмма Материнскго Мозга.

Вы наконец-то встретились с чудовищным созданием и теперь судьба Алго зависит только от вас. Если вы ответите врагу «нет», Материнский Мозг начнет издеваться над вами и представлять вашу родную звездную систему как ребенка, который скоро окажется в заботливых руках матери. Если ответите «да», противник назовет вас глупцами.

Теперь вам открылась загадка, с которой вы столкнулись, когда принесли Командующему записывающее устройство из подвала биолаборатории. Люди Алго, оказывается, настолько полюбили комфорт и безопасность, что оказались абсолютно беспомощными перед любой внешней угрозой. Материнский Мозг не мог этим не воспользоваться и теперь только вы в состоянии остановить чудовищного врага.

Из-за сбоя в программе вместо «да» вам придется говорить «нет», и наоборот. Когда вы скажете, что намерены защитить систему Алго, начнется последний бой. Вы увидите самые красивые картинки в игре – атаку Материнского Мозга. Эта битва несколько проще, чем предыдущая.

Новый враг намного крупнее Темной Силы, но поможет против него та же тактика. Если с вами идет Кейн, применяйте техники Nagaj и Gigaj. Рольфу помогут Nathu и Nafoi.

Материнский мозг не гипнотизирует бойцов, иногда он стреляет глазами в одного персонажа, но чаще задевает всех четверых. Применяйте Снежную Корону и Colorscarf. Эми поможет техника Sashu. В конце Анна может применить двойной удар, но только если будет защищена Nei Emel.

После победы стена с головой горгоны разрушится, а все компьютеры потемнеют. С силой, контролировавшей звездную систему, покончено. Жить без нее будет трудно и опасно, но сейчас персонажи чувствуют только надежду. Это еще не конец. Возвращайтесь на Моту.

Создатели

Не успеете вы сделать и нескольких шагов, как Лутс сообщит, что заметил на корабле присутствие посторонних. Вернитесь к отсутствующей стенной панели, и увидите сотни людей в огромной комнате.Подойдите к их предводителю. Он поприветствует вас и спросит, думаете ли вы, что они враги. Если вы ответите «да», командир с радостью подтвердит это предположение. Оказывается, нынешние космические пираты когда-то жили на прекрасной голубой планете под названием Земля. Но их Родина погибла в катастрофе и только ваши собеседники смогли спастись. Они долго скитались по галактикам в поисках системы, пригодной для жизни, и наконец нашли благоустроенную Алго. Именно земляне построили Материнский Мозг, чтобы посредством его контролировать ваши планеты. Естественно, теперь они недовольны действиями Рольфа и его друзей. Предводитель землян уверен, что вы не сможете противостоять силе, разрушившей Пальму. «Приготовьтесь к смерти», – заявит он. Лутс чудесным образом перенесет на корабль остальных трех членов вашей команды. Враг только пожмет плечами, он уверен в своей победе. Чем закончится бой, вы так и не узнаете. Конец игры – это картинки сражения между жителями Алго и землянами. Вы крупным планом видите, как сражаются все спутники Рольфа, и игра завершается. Финальная мелодия звучит торжественно и немного печально. Похоже, это действительно последняя битва.

Полный список всех монстров

Биомонстры с Моты

Fire Ant	Armor Ant	Pinchant	Bee	Buzzer
Insecta	Mosquito	Waspy	Stinger	Poisoner
Spitkill	Spitfang	Locust	Locusta	Fanbite
Spinner	Vortex	Whirly	Carrier	Mushroom
Head Rot	Froggy	Toader	Squat	Pulser
Blaster	Blastoid	Amoeba	Jelly	Slugmess
Leecher	Fang	Python	Hit Tail	Center
Scaly	Fire Eye	Glowstick	Forest	Rot Wood
Blockhed	Firia	Terakite	Reptile	Kaitdragon
Pug Hit	Pug Brat	Pug Kill	Wolf Ang	Burnwolf
Flarewolf	Catman	Catfang	Cateye	

Роботы с Моты и Дезо

Whistle	Informer	Tracer	Metal Man	Twig Man
Twigtall	Mazgamma	Firegamma	Killgamma	Polezi
Poleziax	Poleziss	Eyesore	Heavysolid	Gunbust
Sonomech	Mechoman	Attmech	Wireface	Wirehead
Podhead	Cooley 61	Monstar	Largeminer	Army Eye
Tracerbase	Specter	Van	Aerotank	???

Биомонстры с Дезо

Orangah	Orangoo	Ohx	Rabbit	Rabitta
Rabitgut	Dezo Owl	Skytiara	Owltalon	Mastodon
Eletusk	Elephant	Wrestler	Sakoff	Mesoman
Mystcape	Illusionist	Imagiomg	Darkside	Mr. Death
Shadow	Glosword	Desrona	Lung	Firefall
Vorcano	King Lava	Wizard	Capeone	Fiend
Mxdragon	Firedragon	Archdragon		

Главные монстры

Neifirst Darkforce Mother Brain

Техники (заклинания)

Тип заклинания	TP(1)	Rolf	Nei	Amy	Hugh	Anna	Kain	Shir
		Стоимость в пунктах техники у каждого персонажа						
Anti Восстановление	2	–	16	5	–	–	–	–
Brose Атака-M	8	–	–	–	–	–	??	–
Conte Атака-M	6	–	–	–	–	–	9	–
Deban Защита	4	–	–	4	–	–	–	–
Doran Защита-B	2	–	–	–	2	–	–	–
Eija Атака-M	4	–	–	–	–	–	4	–
Fanbi Атака	2	–	–	–	–	16	–	–
Foi Атака	2	1	–	5	9	1	1	1
Forsa Защита-M	2	–	–	–	–	–	1	–
Gaj Атака-M	1	–	–	–	–	–	7	–
Gen Атака-B	1	–	–	–	3	–	–	–
Gifoi Атака	6	5	–	–	12	–	–	15
Gigaj Атака-M	5	–	–	–	–	–	10	–
Gigra Атака	12	28	–	–	??	??	–	??
Gires Восстановление	7	16	–	6	30	–	–	30
Gisag Атака-M	15	–	–	–	–	–	27	–
Gisar Восстановление	29	–	–	27	–	–	–	–
Githu Атака	13	11	–	–	–	–	–	–
Gizan Атака	7	16	–	–	??	–	??	27
Gra Атака	8	10	–	39	27	–	14	24
Hinas Вспомогательный	4	7	–	–	–	–	–	9
Megid Атака	55	35	–	–	–	–	–	–
Musik Вспомогательный	3	??	??	??	??	??	??	??
Nafoi Атака	12	14	–	–	–	–	–	–
Nagaj Атака-M	15	–	–	–	–	–	17	–
Nagra Атака	20	–	–	–	–	–	–	??
Nares Восстановление	13	–	–	15	–	–	–	–
Nasag Атака-M	27	–	–	–	–	–	??	–
Nasak Восстановление	1	–	24	12	–	–	–	–
Nasar Восстановление	53	–	–	30	–	–	–	–
Nathu Атака	20	20	–	–	–	–	–	–
Nazan Атака	11	24	–	–	–	–	–	33
Ner Защита	2	–	–	–	–	6	–	–
Res Восстановление	3	8	1	1	8	–	–	12
Rever Восстановление	30	30	–	24	–	–	–	–
Rimet Защита-M	3	–	–	–	–	–	7	–
Rimit Защита-B	3	–	–	–	3	–	–	–
Ryuka Вспомогательный	8	4	–	–	–	–	–	6
Sag Атака-M	3	–	–	–	–	–	??	–
Sagen Атака-B	3	–	–	–	6	–	–	–
Sak Восстановление	1	–	20	10	–	–	–	–
Saner Защита	6	–	–	25	–	–	–	–
Sar Восстановление	13	–	–	9	–	–	–	–
Sashu Защита	8	–	–	15	–	–	–	–
Savol Атака-B	16	–	–	–	24	–	–	–
Shift Атака	5	–	–	–	–	8	–	–
Shinb Защита-B	4	–	–	–	6	–	–	–
Shiza Атака-M	6	–	–	–	–	–	7	–
Shu Защита	3	–	–	2	–	–	–	–
Tsu Атака	6	5	–	–	–	–	–	–
Vol Атака-B	8	–	–	–	15	–	–	–
Zan Атака	4	7	–	–	18	32	10	18

Эффект применения техник

Foi,Gifoi,Nafoi – Выпускает в воздух большой луч пламени Ignites the air into a powerful beam of fire. Снимает с противника15,40,130 HP, стоит 2,6,12 TP

Zan,Gizan,Nazan – Выкачивает воздух – создает вокруг противника вакуум.
Снимает 20,30,100 HP, стоит 4,7,11 TP
Gra,Gigra,Nagra – Наносит повреждения врагам при помощи силы тяжести.
Снимает 20,40,80 HP, стоит 8,12,20 TP
Tsu,Githu,Nathu – Лазерный луч
Снимает 30,80,150 HP; стоит 6,13,20 TP

Вспомогательные атакующие заклинания

Shift– Увеличивает силу атаки, стоит 5 TP
Fanbi–Снимает с противника HP; стоит 2 TP

Атакующие заклинания

Eijia – Враг покрывается ржавчиной и теряет 23 HP, стоит 4 TP
Brose – разрушает механизмы; стоит 8 TP
Conte – Предотвращает специальные атаки противника; стоит 6 TP
Gaj,Gigaj,Nagaj – разрушает машины
Снимает 20,60,150 HP, стоит 1,5,15 TP
*Sag,Gisag,Nasag – наносит повреждения роботам.
Снимает 20,60,150 HP, стоит 3,15,27 TP

Заклинания, эффективные против монстров

Gen,*Sagen – Увеличивает возраст монстров; стоит 1,3 TP
Vol,*Savol– Заставляет монстров умирать; стоит 8,16 TP
Shiza– предотвращает специальные атаки монстров; стоит 6 TP
*Megid– Атакующее заклинание невероятной силы; стоит 55 TP

Защитные заклинания

Doran,Rimit,*Shinb– Заставляет монстров пропускать ваши атаки или парализует их, или заставляет убегать, стоит 2,3,4 TP
*Forsa,Rimet– Заставляет монстров пропускать ваши атаки или замораживает их; стоит 2,3 TP
Shu,*Sashu– Увеличивает силу вашей защиты; стоит 3,8 TP
*Deban– Создает защитный барьер вокруг вашей команды; стоит 4 TP
Ner,*Saner– Увеличивает скорость членов вашей команды; стоит 2,6 TP

Лечебные заклинания

Res,Gires,Nares – Восстанавливает 20,60, или до максимального значения HP; стоит 3,7,13 TP
*Sar,Gisar,Nasar – Восстанавливает 20,60, или до максимального значения HP; стоит 13,29,53 TP
Sak,*Nasak – Восстанавливает максимальное значение HP у одного члена команды или у всей команды; стоит 1 жизнь
Anti – Лечит от отравления; стоит 2 TP
Rever – оживляет убитого персонажа; стоит 30 TP

Другие заклинания

*Ryuka – Возвращает вас к месту последнего сохранения игры; стоит 8 TP
*Hinas – Позволяет вашей команде покинуть подземелье; стоит 4 TP
Musik – вы можете играть музыку, ничего не стоит.

PHANTASY STAR III

ЗВЕЗДА ФАНТАЗИИ III

Ролевая игра для одного игрока, достаточно объемная, сложная, с интригующим сюжетом. Одна из легенд прошлого рассказывает о борьбе за планету PALM и почти полном ее уничтожении. Имена вечных соперников ORAKIO и LAYA никогда не будут забыты. Прошедшие годы еще помнят их любовь и ненависть даже сейчас, спустя 1000 лет после их трагической гибели...

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг

Предыстория

Конфликт, случившийся во время нашествия полчищ созданий-мутантов, полностью уничтожил планету **PALM**, в системе солнца **ALGO**. Она была превращена в руины силами зла и их жестоким воплощением – **DARK FORCE** (Темной Силой), посеявшей смерть и слезы повсюду. Люди **PALM**'а, ученые и величайшие создатели, узнали о планах злодеев. Как только появились признаки **DARK FORCE** в системе **ALGO**, люди бежали с планеты. Ученые успели создать 400 космических кораблей. Они покинули уже погибающий **PALM** и устремились в просторы космоса в поисках новой родины, нового дома. Рыцарь **ORAKIO** был в то время самым могучим воином, но его связывала любовь с ведьмой **LAYA**, обладательницей огромного лука Смерти (**LAYA'S BOW**). Вместе с Черным мечом (**BLACK SWORD**) **ORAKIO**, эта пара была непобедима. Однако **LAYA** обманом привела за собой монстров, когда люди уже надеялись уйти от **DARK FORCE**. На кораблях произошел конфликт. **ORAKIO** победил **LAYA**, а затем сам бросился в море и утонул. Однако предательство **LAYA** подействовало: **DARK FORCE** точно рассчитала маршрут кораблей и перехватила их. Используя неизвестные технологии и темную магию, она уничтожила почти все корабли. Два последних корабля – **«ALISA III»** и **«NEO PALM»** чудом уцелели. **DARK FORCE** захватила Черный меч **ORAKIO** и забросила его в глубины океана, но до лука Смерти не добралась – не успела: неизвестным образом он исчез. Теперь в этом мире, спустя 1000 лет, снова пробудилась **DARK FORCE** и благополучие его зависит от вашего ума и меча.

Сюжет **«PHANTASY STAR III»** не линеен и его можно изменять: он состоит из семи различных, практически, не пересекающихся последовательных сценариев, или частей вашего путешествия. В конце каждого сценария идет разветвление сюжета надвое, и поэтому нужно последовательно пройти не все семь сценариев, а только три. Простор для выбора есть. Все сценарии делятся по одному и тому же пути – женитьба. Начинаете вы игру принцем **RHYS'ом**, продолжаете – одним из его двух возможных сыновей (**AYM** или **NIEL**), а заканчиваете одним из его четырех возможных внуков (**SEAHT**, **ARON**, **CHRIS** или **DEANT**). Причем, средства достижения одной и той же конечной благой цели различны – к уничтожению **DARK FORCE** каждый персонаж идет своим путем. Смерть всей команды (**PARTY**) не зависит от главного героя: если он погибает, игру можно продолжить и без него. В городах можно купить все необходимое для уничтожения врагов – прочную броню, мощные мечи, лекарственные средства, технологии, позволяющие усовершенствовать магию за счет других заклинаний, и, наконец, спокойный сон в гостинице вкупе с записью игры (по соседству еще стоит больница с хирургическим и профилактическим лечебными заведениями). Мешать вашему продвижению будут почти все типы врагов – монстров или киборгов, и семь боссов с несколькими полубоссами, которые потом становятся вашими друзьями и в счет не идут.

Управление

Управление осуществляется тремя кнопками, кнопкой **Start** и курсором соответственно:

кнопка **A** – открывать сундуки, разговаривать с людьми, выбор функции (в меню статуса) ;

кнопка **B** – выход из меню (любого), отмена команды (любой) ;

кнопка **C** – а) в бою: выбор функции; б) меню статуса;

кнопка **Start** – пауза;

курсор – передвижение игрока по экрану.

Меню «STATUS». Часть 1

1 – место для персонажа

2 – обязательное место для **Wren`a**

3 – место для персонажа

4 – обязательное место для **Mieu**
5 – обязательное место для главного героя
6 – само меню.

Item, Techning, Stats, Eguip, Switch

1 – таблица главного героя: имя, энергия, мана (Т.Р.);
2 – таблица **Mieu**: имя, энергия, мана;
3 – таблица **Wren`a**: имя, энергия, мана;
4 – таблица возможного персонажа: имя, энергия, мана;
5 – таблица возможного персонажа: имя, энергия, мана;
6 – строка сообщений (сообщается, кто, кого и как сильно атаковал или применил магию; кто умер или воскрес и т.д.);
7 – функция автоматической атаки; ваши персонажи будут сами нападать на противника, пока не уничтожат его (или пока не умрут сами). Функция отменяется нажатием любой кнопки;
8 – функция применения возможностей; появляется еще одно меню:
А – функция «удар» (указывается, кто и кого ударяет);
Б – функция «предметы» (указывается, кто, на кого и что из предметов применил);
В – функция «магия» (указывается, кто, на кого и какую магию применил (если маны не хватает, об этом сразу пишется в строке № 6);
Г – функция «защита»: указывается, кто кого защищает; при атаке защищаемый остается невредимым, а защищающий теряет ход и энергию за него;
9 – функция «атака» – каждый атакует по одному разу и снова ждет ваших указаний;
10 – функция «побег» – попытка убежать от врага. Может получиться, а может и нет; в этом случае все ваши персонажи теряют ход и противник снова атакует.

Функции 7 и 9 отличаются тем, что «7» можно выбирать, когда не нужно использовать магию, нет особо опасных врагов, нет опасности умерщвления кого-нибудь из ваших персонажей, и вы почти уверены, что ваше вмешательство не потребуется.

Функцию 9 можно выбирать, если вы намереваетесь воспользоваться магией, атаковать определенного врага, применить какой-либо предмет или воскресить мертвого.

За победу в поединке вам дают определенное количество очков опыта и денег. Битвы – единственный источник дохода, поэтому сражайтесь побольше. Очки опыта повышают вас в уровне мастерства боя; с каждым новым уровнем у вас увеличиваются максимальное количество жизни, максимальное количество маны (Т.Р.) (если она вообще имеется у персонажа), мощность атаки, скорость ударов, удача, степень защиты, – в общем, все параметры.

Виды магии

Магия, которая имеется в игре, делится на четыре раздела, причем в каждом разделе есть четыре вида магии:

HealingTech	*OrderTech*	*MeleeTech*	*TimeTech*
Res	Zan	Nasak	Deban
Geirse	Gra	Fanbi	Shiza
Anty	Tsu	Remi	Shu
Rever	**Foi**	**Forsa**	**Ner**

1. Healing Tech:

RES: восстанавливает большое количество энергии какому-либо игроку при применении. Не действует, разумеется, на мертвых и отравленных;
GEIRSE: восстанавливает небольшое количество энергии всем персонажам сразу. На мертвых тоже не действует, как и на отравленных;
ANTE: лечит людей, которых отравили (буква «Р» под именем в бою или под маной в «Status»). Может подействовать далеко не сразу;
REVER: восстанавливает мертвых. Действует сразу очень редко.

2. Order Tech:

ZAN: влияет на определенный ряд врагов (верхний или нижний), отнимает среднее количество энергии;
GRA: влияет на всех врагов сразу, отнимает небольшое количество энергии;
TSY: влияет на определенную группу врагов (левую или правую), отнимает среднее количество энергии;
FOI: применяется на какого-либо одного врага, отнимает достаточно большое количество энергии.

3. Melee Tech:

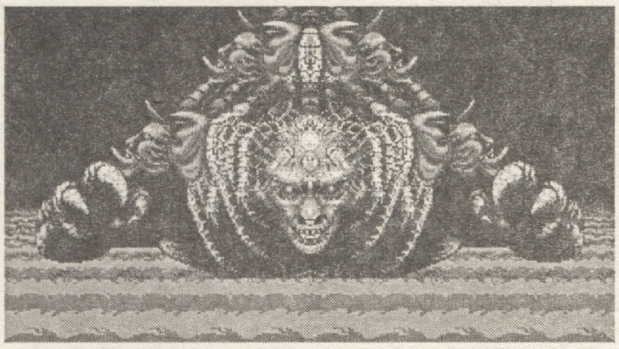
NASAK: отнимает среднее количество энергии у одного определенного героя и прибавляет ее понемногу всем остальным персонажам;
FANBI: отнимает небольшое количество энергии у одного какого-нибудь персонажа и прибавляет ее какому-либо герою;
REMIT: самая непонятная магия. Действует неизвестно как, неизвестно на что и неизвестно зачем;
FORSA: наследие Смерти. Попадает по некоторым врагам стопроцентно, по некоторым не попадает вообще, большинство обладают низкой сопротивляемостью. Уничтожает любого врага сразу, кроме босса.

4. Time Tech

DEBAN: замедляет движение врага, делая ее атаки и защиту немного меньше. Жертва иногда даже пропускает ход или несколько ходов;
SHIZA: парализует врага на несколько ходов. Не-

которые типы врагов имеют большую сопротивляемость к этой магии;
SHU: ускоряет какого-либо вашего персонажа, добавляя ему на время атаки силу удара и сопротивляемость к ударам;
NER: то же самое, что и **SHU**, только при этом замедляется один из героев, зато действие сильнее, чем у **SHU**.
Любая магия из **Healing Tech** отнимает 5 ман (м.е.); любая магия из **Order Tech** отнимает 5 ман (м.е.) ; любая магия из **Melee Tech** отнимает 1 ману (м.е.) ; любая магия из **Time Tech** отнимает 1 ману (м.е.).

Экран врагов



Враги появляются на экране в два ряда, две группы или по десять человек максимум, в указанном порядке:
СХЕМА
а) враги 7, 8, 1, 2, 3 – левая группа;
б) враги 9, 10, 4, 5, 6 – правая группа;
в) враги 7, 8, 9, 10 – верхний ряд;
г) враги 1, 2, 3, 4, 5, 6 – нижний ряд.
магия **Forsa** действует на любого врага;
магия **Tsu** действует на любую группу врагов;
магия **Zan** действует на любой ряд врага;
магия **Gra** действует сразу на всех врагов;
магия **Foi**, **Deban**, **Shiza** действует только на одного врага.

Монстрография. Часть 1

Монстрография включает в себя список врагов в игре.

Название врага	*Внешний вид атаки*	*Защита*
Droidman	большой робот с мечом	***** ****
Mechman	большой робот с мечом	****** *****
Buzzgull	каракатица	* M *
Lobonawk	бегемот с крыльями	*** M **
Megatoad	бегемот с крыльями	** M **
Orb	лиловый шар	*** M **
Flopper	бегающие карты	**** **
Eindon	синяя крыса	* P *
Chirper	желтый цыпленок	* M *
Moos	коричневая обезьяна	** M **
Lobolwing	жаба-рыба	** M **
Gilatoad	маленький зверь	*** ***
Tsveidon	малиновая крыса	** P *
Glant	статуя с рогом	*** M **
Dreidon	красная крыса	* P *
Lazbrot	робот-ноги	** **
Demonfly	заводная муха	**** P ****
Stix	паук	**** ***
Blink	паук	*** M ***
Doomfly	заводная муха	**** P *****
Slink	дурачок	** **
Laserbot	куриный робот	*** M ****
Warblbot	мусорный бак	*** M ****
Dogbot	железный рыцарь	*** ***
Arachne	механический паук	*** M ***
Agribot	мусорный бак	*** ****
Seeker	цветочки	*** ***
Minitech	цветочки	** M **
Glazstix	сиреневый цыпленок	* *
Warbler	рукастый танцор	*** ***
Flopper	карты зеленые	***** *****
Lizard	паук	** M **
Killsat	авторучка	** P **
Tertius	дым	***** M ***
Blizzard	паук	*** M *
Grizzard	паук	**** M **
Harpy	женщина-птица	*** M **
Fatale	каратист	**** M ***

Примечание: **«P»** обозначает, что этот враг может вас отравить, **«M»** – применить магию. Враги используют магии **RES**, **GEIRSE**, **ZAN**, **TSU**, **FOI.**

Населенные пункты (города)

Города, или населенные пункты, служат для временной передышки между многочисленными битвами, источником необходимой, полезной, а иногда и обязательной информации, местом нахождения подземелий, замков, тайных ходов и нужных строений. Строения в городах бывают:
1) ОРУЖЕЙНЫЙ МАГАЗИН – место, где продается и покупается оружие для вас и ваших товарищей. Оружие бывает следующих видов:
KNIFE, NEEDLE, SWORD, SHOT, SLICKER, BOW, CANNON, VULCAN, STAFF.
Разумеется, что тот же самый **KNIFE** (нож) бывает и **SHORT KNIFE** (короткий нож), и **BROAD KNIFE** (широкий нож), и **CERAM KNIFE**, И **STEEL KNIFE** и т.п. Вот полный список оружия во всех мирах:

Ножи:
Knife 100 mes.
Steel Knife 600 mes.
Laser Knife 1700 mes.
Force Knife 3140 mes.
Lacon Knife 5255 mec.
Laser Staff 3000 mes.
Royal Staff 25800 mes.

Посохи:
Huntg Staff 230 mes.
Staff 120 mes.
Lacon Staff 15400 mes.
Force Staff 1800 mes.
Steel Staff 630 mes.

Мечи:
Short Sword 260 mes.
Sword 510 mes.
Steel Sword 968 mes.
Laser Sword 4000 mes.
Lacon Sword 19800 mes.
Planar Sword 68320 mes.

Пушки:
Cannon 10000 mes.
Vulkan 20000 mes.
Laser Bow 11300 mes.
Lacon Needle 6000 mes.
Slicer 480 mes.
Huntgshot 600 mes.

Когти:
Claw 80 mes.
Huntg Claw 280 mes.
Laser Claw 2240 mes.

Шпаги:
Laser Slicer 4000 mes.
Huntg Needle 270 mes.
Laser Needle 1550 mes.

Steel Claw 1145 mes. Royal Needle 20000 mes.
Force Claw 5000 mes.
Royal Claw 33000 mes.
Примечание: mes. – денежная единица

2) МАГАЗИН БРОНИ – здесь продают и покупают все атрибуты защиты ваших персонажей:

Shield 50 mes.	Protector 370 mes.
Huntg Armor 150 mes.	Bandana 224 mes.
Huntg Helm 30 mes.	Head Gear 75 mes.
Steel Armor 260 mes.	Steel Emel 375 mes.
Huntg Vest 179 mes.	Force Boot 400 mes.
Huntg Chst 275 mes.	Emel 100 mes.
Force Boot 400 mes.	Steel Shield 180 mes.
Royal Boot 3000 mes.	Steel Gear 280 mes.
Boots 100 mes.	Steel Helm 190 mes.
Vest 86 mes.	Steel Vest 344 mes.
Ribbon 34 mes.	Huntg Ribbon 130 mes.
Cape 300 mes.	Steel Chest 560 mes.
Steel Prtc 700 mes.	Planar Armor 33000 mes.
Ceram Armor 500 mes.	Royal Rove 47000 mes.
Steel Cape 620 mes.	Royal Fibrila 47000 mes.
Robe 1950 mes.	Royal Vest 23000 mes.
Force Emel 7900 mes.	Royal Prtc 4700 mes.

3) МЕСТО ТОРГОВЛИ ЛЕКАРСТВЕННЫМИ ТРАВАМИ:
Monomate 10 mes. (прибавляет 30 клеток энергии);
Dimate 40 mes. (прибавляет 60 клеток энергии);
Antidote 10 mes. (лечит от яда, эффект 100%) ;
Trimate 500 mes. (прибавляет 120 клеток энергии);
Escapipe 50 mes. (позволяет бежать фазу к выходу из помещений) ;
Moon Dew 8300 mes. (восстанавливает одного мертвого);
Star Mist 5600 mes. (прибавляет полную энергию всем персонажам).

4) БОЛЬНИЦА – двухэтажное здание. На первом этаже сидит врач-хирург, который за 50 mes. может произвести операцию и воскрешить мертвого. На втором – медсестра, которая за 5 mes. может сделать вам укол от отравления.

5) ЛАБОРАТОРИЯ – за 10 золотых монет даётся совершенно бесполезный проход в будущее на английском языке. Заходить туда не стоит, тем более, что это здание есть всего в одном городе – в **LANDAN'e**

6) ЦЕНТР ТЕХНОЛОГИЙ – может за 10 mes. повысить эффективность одной магии за счет понижения эффективности другой магии. Весьма полезная вещь, меняют в масштабе 1:1. Можно дать совет. В некоторых сценариях у вас будут несколько человек, владеющих (один лучше, другой хуже) магией **HEALING TECH**. Повысьте у одного до максимума **GIRES**, у другого – **RES**, у третьего – **ANTI**. Восстанавливать серьезные повреждения какого-либо одного персонажа будет первый, несерьезные повреждения всех – второй, лечить – третий. Увидите – это несравнимо легче!

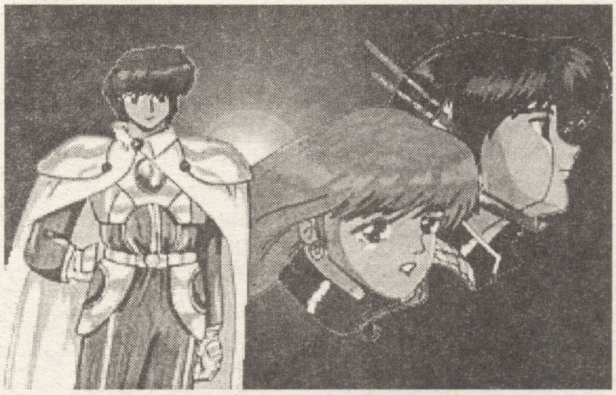
7) ГОСТИНИЦА – можно считать, самое главное строение в городах. Здесь можно за плату (попросят цену от 5 до 25 mes., в зависимости от того, сколько у вас человек в команде) отдохнуть (автоматически восстанавливается у всех вся энергия) и, главное, записаться!

8) ХРАМЫ И ДРУГИЕ СТРОЕНИЯ
Храмы, расставленные по всем мирам, нужны для телепортации в другие миры из своего без изнурительного перехода по пещерам или переходам. Пользоваться храмами можно, лишь получив **LAVA'S PENDANT**.
Посадочные полосы нужны для превращения **WREN'a** в самолет и обратно в киборга.
Пристани существуют для превращения того же **WREN'a** в корабль и обратно.
Летающие базы – просто города, хоть они и летают. Пробраться туда можно только на **WREN'S AEROJET**.

СХЕМА
Мир первых надежд (1)
Мир океанов (2)
Мир Великой реки (4)
Пустынный мир (3)
Мир мудрецов (6)
Ледяной мир (5)
Последний мир смерти (7)
Корабль Alisa III (Наш мир)

Меню «STATUS». Часть 2

1. Item



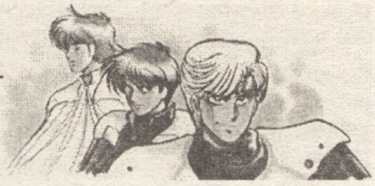
Это предметы героев игры. После задействования этой команды кнопками **A** и **C** вы можете выбрать любого доступного вам героя (даже мертвого). Отличительная черта PS III от других ролевых игр – можно свободно пользоваться магией и другими предметами мертвого героя, у которого есть интересующий вас предмет. Выделите его кнопками **A** и **C** (в дальнейшем эти кнопки будут называться главными функциональными), и вы увидите список предметов, имеющихся у другого персонажа. Желтым цветом обозначены экипировочные предметы, белым – не экипировочные. Для произведения каких-либо манипуляций предметом выделите его курсором. Высветится меню:
а) Use Item – использовать предмет;
б) Give Item – дать предмет другому персонажу (на выбор) ;
в) Discard – выбросить предмет.

2. Techniq

Это магия ваших героев. После выбора этого пункта выделите какого-нибудь героя, который владеет магией (максимальная мана больше 0). Выделите любую магию (напротив названия

магии есть число концентрации – насколько она сильна по отношению к другим магиям) – и используйте! Пользоваться вышеупомянутыми двумя пунктами – ITEM и TECHNIQ – можно и во время боя.

3. Stats



Это характеристики героя. После выбора команды вы увидите их все:

а) **Level** – уровень вашего героя;
б) **XP** – очки опыта вашего героя;
в) **Rega XP** – очки опыта, оставшиеся до следующего уровня;
г) **Speed** – скорость героя;
д) **Damage** – степень повреждения врагов при ударе;
е) **Defence** – сопротивляемость героя к ударам и/или магиям;
ж) **Intel** – интеллект вашего героя;
з) **Stamina** – выносливость героя;
и) **Luck** – удача;
к) **Skill** – умение пользоваться предметами (повышает вероятность их эффективного использования) ;
л) **Mes** – деньги, имеющие в наличии;
м) **HP** – энергия;
н) **TP** – мана.

4. Equip

Это экипировка персонажа: оружие, камни (драгоценные), броня и т.п. Нажатие функциональной кнопки на название предмета активизирует его, повторное нажатие производит обратный эффект. Если же загорелась надпись **Can't**, значит, этот персонаж данный предмет активизировать не может (либо этот предмет вообще нельзя активизировать).

5. Switch

Порядок воинов друг за другом при ходьбе. Выбираете имя того, кто пойдет первым, вторым, третьим и т.д., хотя это абсолютно ничего не меняет!

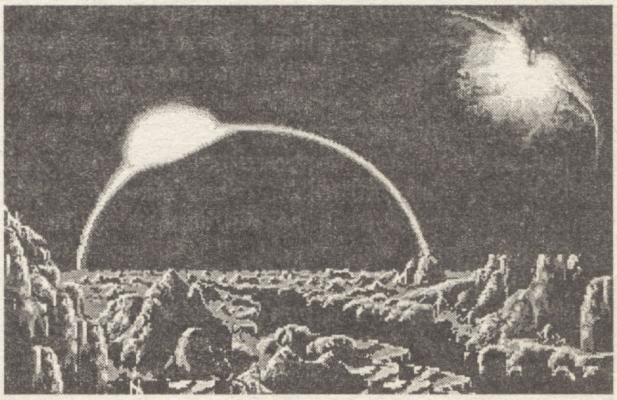
Монстрография. Часть 2

Название	*Внешний вид*	*атаки Защита*
Morte	воин с ногой	*** M **
Brelops	болт	*** M **
Glops	болт	** M ***
Triglops	болт	*** M ****
Zarache	паук	*** M *****
Fazrbot	«цыплята»	* M *
Splatter	робот	** M ***
Hackgull	робот	***** P **
Slacher	синий мозг	***** M **
Wolfbot	суслик	*** ***
Nova	звезда	*** **
Tetris	дым	***** M **
Lashgull	робот-воин	*** M **
Irisa	будда	*** M **
Rosa	темный будда	*** P **
Dryad	комар	** P **
Mazrbot	механический цыпленок	** M ***
Viola	фиолетовый будда	*** ****
Metestix	робот	***** P *****
Killer	робот	** ****
Spimner	пельмени	*** **
Secundus	дым	*** ***
Flayl	улитка	** P *
Gnasher	утка	** *
Deathfly	заводная муха	****** ****
Samuray	самурай	***** *****
Nereid	маленькая фея	** **
Bushi	лысый воин с мечом	** *
Sylph	самурай	** *
Emir	лысый воин с мечом	**** M *
Amazon	воин с саблей	** **
Primus	дым	* *
Squackbot	цыпленок-робот	** ****
Titan	статуя с рогом	* **
Banshel	ведьма	**** M **
Trogess	ведьма	*** ***

Прохождение

Сценарии в Phantasy Star III неделимы, но для простоты объяснения их можно разбить на миссии. Обращайтесь к прилагаемым картам, если что-то будет непонятно.

Сценарий 1. Уничтожение короля CESIL'а



МИССИЯ 1. Поиски **MIEU**. Игра начинается в **LANDAN**'е, городе вашего отца. Вы – принц **RHYS**. Вам предстоит жениться на принцессе **MAIA**. К сожалению, денег у вас нет, поэтому заходить в какие-либо здания бесполезно. Можете поговорить с жителями, но это не обязательно – ничего особо важного они вам не скажут. Выйти из города вы тоже не сможете, так как в воротах на юге города будет стоять девушка, которая скажет, что сначала свадьба, а потом уже все остальное. Так что путь у вас один – в замок, в свои апартаменты. Стража вам скажет, что принцесса **MAIA** ждет вас там и никуда больше не пропустит. Идите в верхнюю левую из доступных вам четырех комнат: там вас будет ждать **MAIA**. Как только вы войдете в комнату, начнется заставка, в которой будет показано, как вы и **MAIA** идете к королю, он вас благословляет, но только начинается церемония бракосочетания, как вдруг прилетает дракон, хватает принцессу и уносит с собой, сказав, что людям **ORAKIO** она никогда не достанется. Принц в бешенстве и отчаянии бегает туда-сюда,

выкрикивает угрозы и собирает войско. Однако король прерывает все его приготовления и приказывает отвезти вас в тюрьму, чтобы вы там «протрезвели». Вас уводят и помещают в тюрьму в подземелье замка. Тут вы начинаете действовать. В комнате стоят три сундука. В левом лежит нож, в правом – карта, в среднем – 300 монет. Когда все возьмете (и только тогда), идите к двери. За ней вы будете ждать **LENA**, которая откроет вам дверь и проводит из тюрьмы. Вы оказываетесь в городе. Игра начинается.

У вас теперь есть деньги. Накупите себе нормального оружия, не покупая брони (экономьте деньги), купите также травы и выходите из города. Теперь вам нужно идти в третий город, который находится на острове, через мост. По дороге на вас будут нападать всякие пародии на монстров. Пройдя в город, идите в самый верх города и поговорите на площади с человеком наверху. Он вам скажет, что видел девушку у озера на северо-востоке . Идите туда (см. карту) ; у озера будет стоять **Mieu**. Поговорите с ней, и она присоединится к вашим силам.

МИССИЯ 2. Взять **Сапфир**. Вместе с **Mieu** вернитесь в город, купите ей второй **Claw** (чтобы она ударяла два раза) и идите во второй город, что на берегу озера, с кораблем. Там вам нужно поговорить с человеком у правого верхнего фонтана. Он вам разрешит взять свой корабль, на котором вы и попадете туда, где по преданию, находится пещера с легендарным Сапфиром, открывающим ворота в другой мир. Идите к кораблю и садитесь в него. Высадясь на берег, идите в пещеру (см. карту). В пещере возьмите **Сапфир**, поговорив с **Lyle`м**, и быстро-быстро сматывайте удочки в город, где и запишитесь.

МИССИЯ 3. Уничтожить зимний холод. Взяв **Сапфир**, идите на восток, в пещеру, которая раньше была закрыта. **Сапфир** откроет вам проход туда. Из пещеры вы попадаете в проход между мирами. Идите по нему, ориентируясь по карте. Вы выйдете с другой стороны уже в другом мире,мире океанов. Он будет покрыт льдом колдовской зимы. Вам нужно отключить зиму, причем сделать это можно только повернув рубильники на машине погоды. Эта машина находится в мире пустыни, в метеорологической вышке, на первом этаже. Идите по мосту вниз, затем направо. Там вы увидите два разрушенных здания. Примерно между ними, снизу, находятся невидимые руины. Заходите в них – это ваш переход вмир пустыни (№ 3). Ориентируйтесь по карте. Перейдя в мир пустыни, идите в город. Город в этом мире всего один и находится в середине карты, как раз в устье единственной реки, которая здесь протекает. Там отдохните и идите на юго-восток, к етеорологической вышке. В самой вышке два этажа. По карте пройдите к машине погоды (на второй этаж вам пока не нужно) и задействуйте ее (кнопка А). Теперь возвращайтесь в город в центре пустыни (город киборгов). Идите налево до упора, никуда не сворачивая. Вы увидите в горах пещеру. Входите в нее; примерно посередине пещеры будет стоять киборг **Wren**. Подойдите к нему, и он присоединится к вашим силам. Как можно быстрее покиньте пещеру и добирайтесь до города, где запишитесь, подлечитесь, а уже после этого прямиком направляйтесь во второй мир. Там зимы уже не будет, а вас там будет у берега ждать корабль, готовый к отплытию. Погружайтесь на него и плывите прямым ходом в море.

МИССИЯ 4. Найти **LENA**. LENA находится в замке **Шудохана**, что на острове, куда вы и приплыли. Там находятся два города в непосредственной близости друг от друга. Нижний город совершенно бесполезен, поэтому можете сразу идти в верхний. Там запишитесь и ступайте в замок. Ворота замка будут закрыты, пройти же туда можно только через фонтан, расположенный в верхнем левом углу города. В фонтане – секретный ход. По карте пройдите в замок. Там (тоже по карте) доберитесь до коридора непосредственно справа от LENA. Тут от вас отделится LYLE, который присоединился к вам по дороге во второй мир. Кстати, не забудьте купить ему второй **Staff** для атаки с двух рук. Идите к **LENA**. Чтобы **LENA** стала вашим другом, вам придется сразиться один на один с **Lyle'ем**. Если вы победите, он снова станет вашим союзником, так же, как и **LENA**, которая присоединится к вам.

МИССИЯ 5. Смерть короля **Цезара**. Выйдите через черные ворота. Идите на юг, обратно в третий мир, к метеорологической вышке. Теперь вам нужно на второй этаж, где вы найдете машину планет. Включите ее, планеты передвинутся. Идите обратно во второй мир к месту, где к вам присоединилась **LENA**. На севере острова находится небольшой мыс. Подойдите к нему и откроется тайный мост через океан. Теперь идите туда, наверх, в город **Цезар**. Замок закрыт, так что попасть в него можно только через большой лабиринт. Входить надо (см. карту) в третий слева фонтан. Идите к королю и, предварительно уничтожив **Dryad'ов**, восстанавливающих его энергию, избавьте мир от его присутствия.

Сценарий 1 пройден!

Сценарий 2. Уничтожение сирена

Этот сценарий подходит для тех, кто женился на **MAIA**. Прошло 18 лет. У **RHYS'а** и **MAIA** появился сын – **AYN**. И вдруг приходит сообщение, что демонический киборг Siren собирает войско для уничтожения людей и становления царства киборгов. С вами идут двое верных друзей – **MAIU** и **WREN**. Выходите из замка и идите на юг, в замок LYLE`я. Он вам побольше расскажет о SIREN`е и скажет, что находится на грани отчаяния. Идите в город киборгов и расспросите там всех.

МИССИЯ 1. Навестить семью. Идите в пещеру, где вас раньше ждал **WREN**, там теперь находятся ваши семьи, покинувшие свои замки, спасаясь от киборгов. Поговорите там со всеми. **LYLE** вам скажет, что у него осталась дочь, **THEA,** и просит вас ее спасти, дав предварительно **Dragon Terar**. Этот камень способен отпереть пещеру в мир мудрецов, шестой мир.

МИССИЯ 2. Найти **THEA**. Выйдя из пещеры, идите через полуострова в город на севере мира (всего тут два города, не ошибетесь). Там вам нужно поговорить со стариком в верхней левой части площади. Он вам скажет, что он вор и открыл двери в замок южного города, но сам туда не заходил. Идите в тот замок и спускайтесь в подземелье, где находится в заточении **THEA**. Вызволяйте ее оттуда (в соответствии с картой) и идите обратно в пещеру к **LYLE**. Там вас встретят как героев, а **LYLE** скажет, что **Twins Ruby** открывает какой-то забытый путь. Он на самом деле открывает путь в первый мир – единственный путь попасть во второй мир (пока что). В **Landan'e** спускайтесь в подземелье через лабораторию. В подземелье будет стоять Sari, которая захочет проверить, хороши ли вы для боя и будет с вами драться. Сама она это делать умеет плохо, поэтому победите ее и возьмите как друга. У **SARI** имеется нужный вам **Power Topaz**.

МИССИЯ 3. Найти и уничтожить **Siren`a**. Идите в шестой мир и на полуострове в северной части карты увидите дракона. Он перенесет вас на остров **Толно**, превратится в **LYLE`я** и исчезнет (умрет). Идите в **Теллу**; поговорите с человеком в правой части города. По карте проберитесь к шаттлу и отправляйтесь на Луну. Там, ориентируясь по карте, найдите **SIREN`a** и уничтожьте его. Сценарий 2 пройден!

Сценарий 3. Демон луны

Этот сценарий для тех, кто женился на **LENA**. Прошло 18 лет, вы – их сын **NIEL**, а родина **LENA`ы** в опасности – вернулся демон **LUNE** со своей сестрой **ALAIR**.

МИССИЯ 1. Найти **SVEN.** Идите в Пустыню с **WREN**'ом и **MIEU**. Пещера, открываемая **Twins Ruby**, находится там. Идите туда (см. карту), возьмите трансформацию для **WREN**'а в субмарину самого **SVEN'а** (сына **LYLE** и **MAIA**) и поругайтесь с демоном **LUNE. SVEN** извинится и пойдет за вами.

МИССИЯ 2. Найти **LAYA`ю. LAYA** – младшая сестра черной ведьмы, которую уничтожил **ORAKIO** 1000 лет назад. **LAYA** обитает в подземном мире, под миром пустыни. Вход туда – река у города киборгов. **WREN** трансформируется в субмарину и поплывет вниз, вподземный мир. Там, в храме, вы найдете **LAYA`ю**, которая захочет узнать, что же произошло 1000 лет назад.

МИССИЯ 3. Найти **ALAIR**. **ALAIR** находится в заточении в северном городе ледяного мира. Освободите ее, пройдя в лабиринт, и она вам скажет, что **LUNE**, ее брат, совсем потерял рассудок и его надо остановить. Идите вмир искривленного пространства, мир 4. Там, в городе, есть лабиринт, в конце которого вас ждет шаттл. Оттуда вы полетите на вторую Луну. По карте пройдите в лабиринт на второй Луне и уничтожьте **LUNE**.

Сценарий 4. Разгадка смерти Layaи

Этот сценарий подходит вам, если вы женились на **SARI**, **KARA**, **ALAIR**или **LAYA**- безразлично. Сценарий для всех один и тот же, различны только цели и друзья. Поэтому эти четыре почти тождественных сценария описываются как один.

МИССИЯ 1. Найти **LAYA`ю**. Вам нужно снова найти**LAYA`ю** под землей, в третьем мире. Как туда добраться, было описано в сценарии № 3. Дальше идите в ледяной мир, в **Castle of Mistoke**; там, в глубине (см. карту), лежит**Laya's Pendant**. Этот предмет нужен, чтобы проходить через храмы-телепортаторы. Затем вам нужно взять три блока трансформации для **WREN'а**. Блок трансформации в самолет находится в двух местах (в зависимости от сценариев: в пещере **SVEN'а** или на второй Луне) ; блок трансформации в субмарину – как было описано в сценарии № 3; блок трансформации в корабль находится в летающем замке вледяном мире. Теперь вам нужно взять 5 легендарных оружий**: Laya's Bow, Orakio Sword, Siren Shot, Mies Claw, Lune's Clicker.** Черный меч **ORAKIO** находится в первом мире, в подводном храме. Добраться туда можно на корабле, а затем на субмарине **WREN'а**. **Siren Shot** находится вмире океанов, на острове в северо-восточной части мира. **Mies Claw** находится в третьем мире у киборга-девушки, ходящей туда-сюда к северу отгорода киборгов. Остальное легендарное оружие есть у вас изначально.

МИССИЯ 2. Оружие-легенды. Когда у вас соберется все легендарное оружие, идите на остров мудрецов, находящийся в шестом мире, где вы брали **Siren Shot**. Там, у Мудрецов, вам освятят Оружие. Теперь это будет оружие-легенды: **Nei Sword, Nei Claw, Nei Slicker, Nei Bow, Nei Shot.** Теперь летите в седьмой мир, мир смерти.

МИССИЯ 3. Последняя разборка. Быстро идите сквозь полчища врагов к **РУЛАКИРУ**, брату **ORAKIO**, и сражайтесь с ним (сначала убейте всех огоньков, окружающих босса). С ним у вас проблем не будет. За троном есть лабиринт, в конце которого в сундуке притаилась **DARK FORCE** – темная сила. Откройте этот сундук последним. У **DARK FORCE** руки восстанавливают энергию, поэтому сначала уничтожьте именно их. Каждая рука отнимает по 200 едениц энергии; когда же останется только голова, общими усилиями добейте негодяя ,- и ваш мир навсегда спасен, а ваше имя будет стоять наравне с именем рыцаря **ORAKIO**!

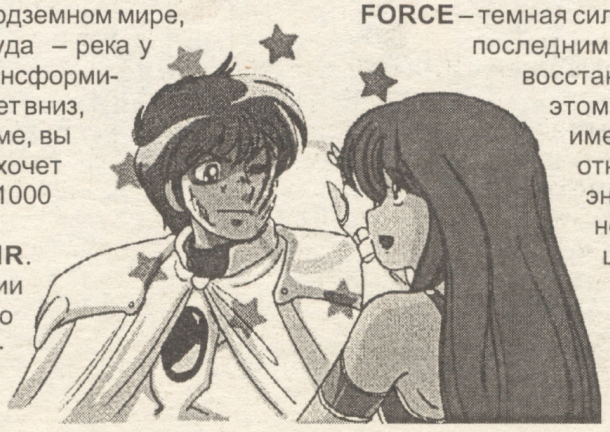
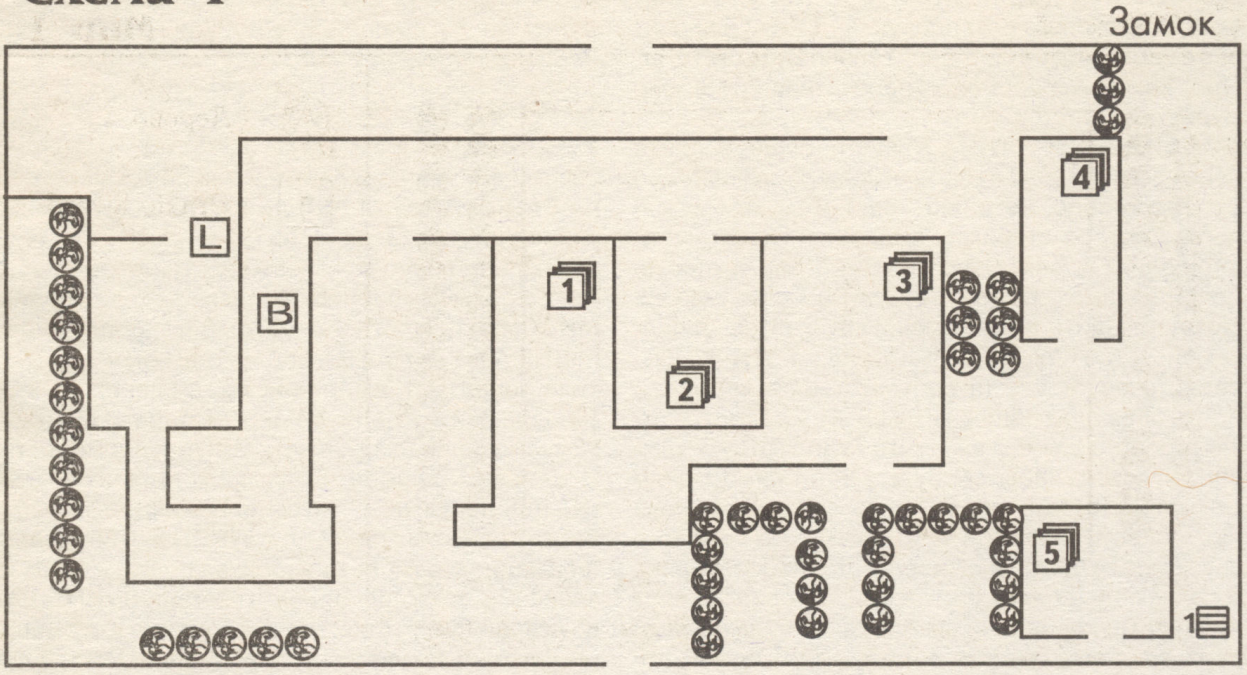


Схема 1



- Дерево
- Лестница в подземелье
- LYLE и Принцесса
- Воин
- Trimate
- Trimate
- Вход в замок
- Вход в подземелье

Схема 1a

Подземелье

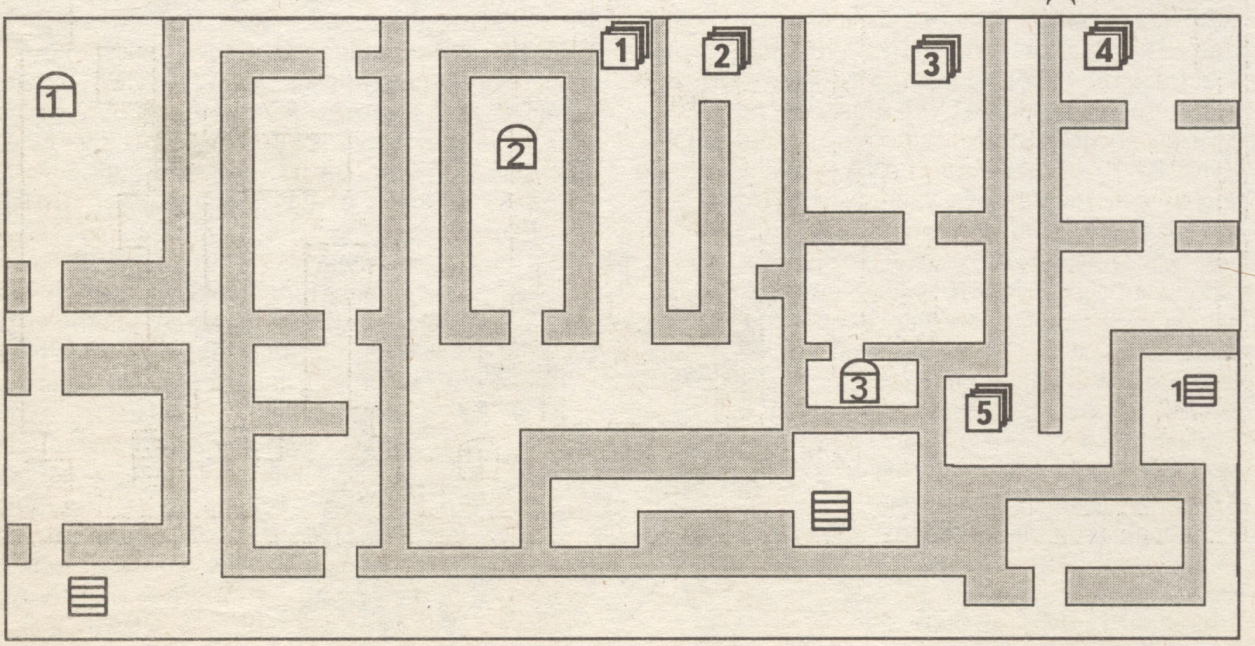
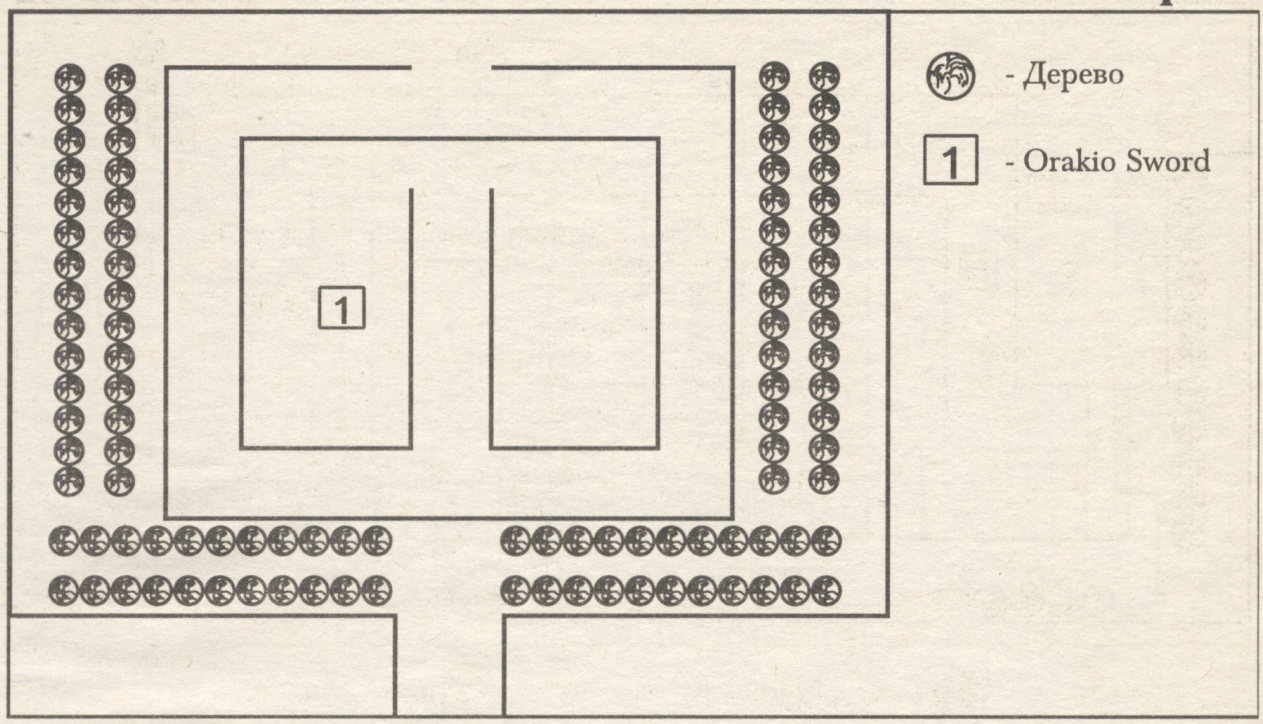


Схема 2

Мир 1



1 - Escapipe

2 - Shield

3 - Dimate

4 - Выход

5 - Ceram Shield

- Вход в пещеру

Схема 3

Мир 1. Пещера 1

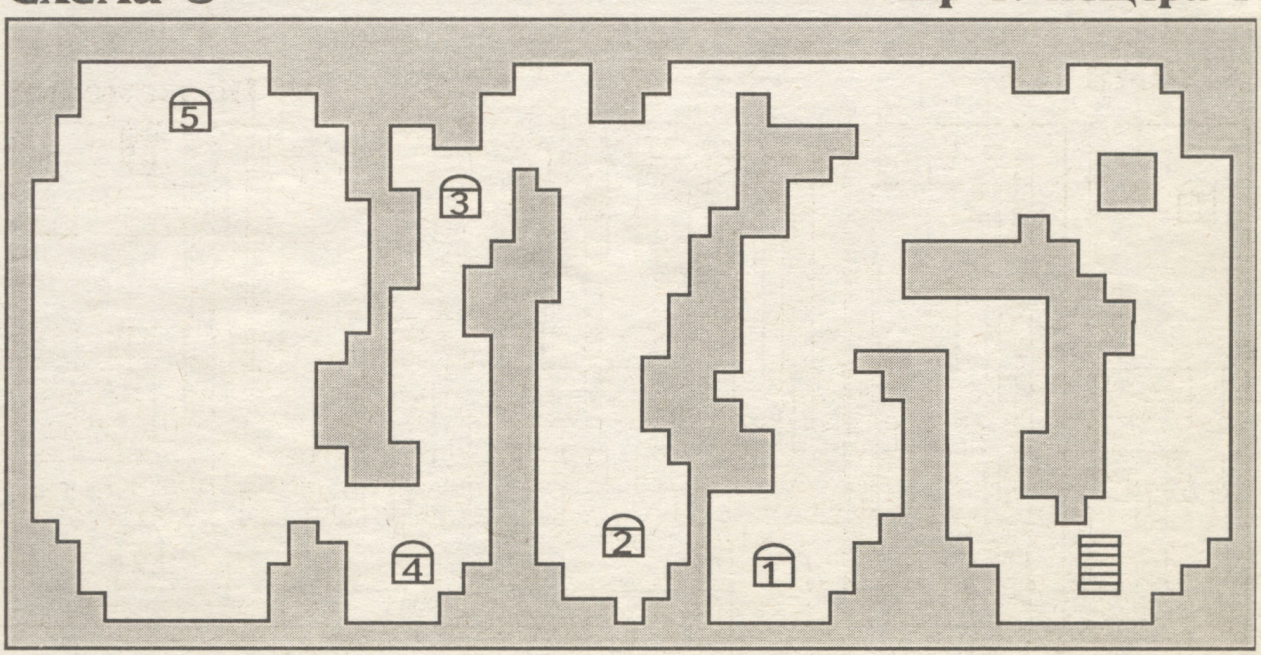
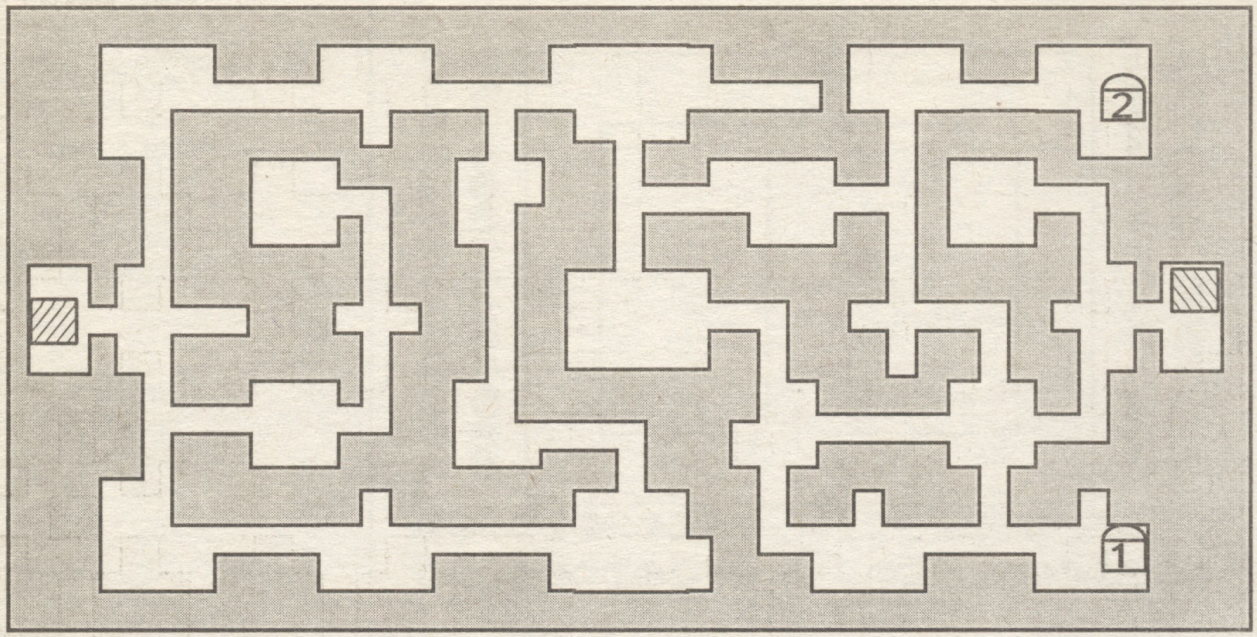


Схема 4

Переход из мира 1 в мир 2 (Supphire)
Пещера 2



1 - Monomate
2 - Antidote
- Вход
- Выход
3 - Dimate
4 - Dimate

Схема 5

Руины
Переход из мира 2 в мир 3

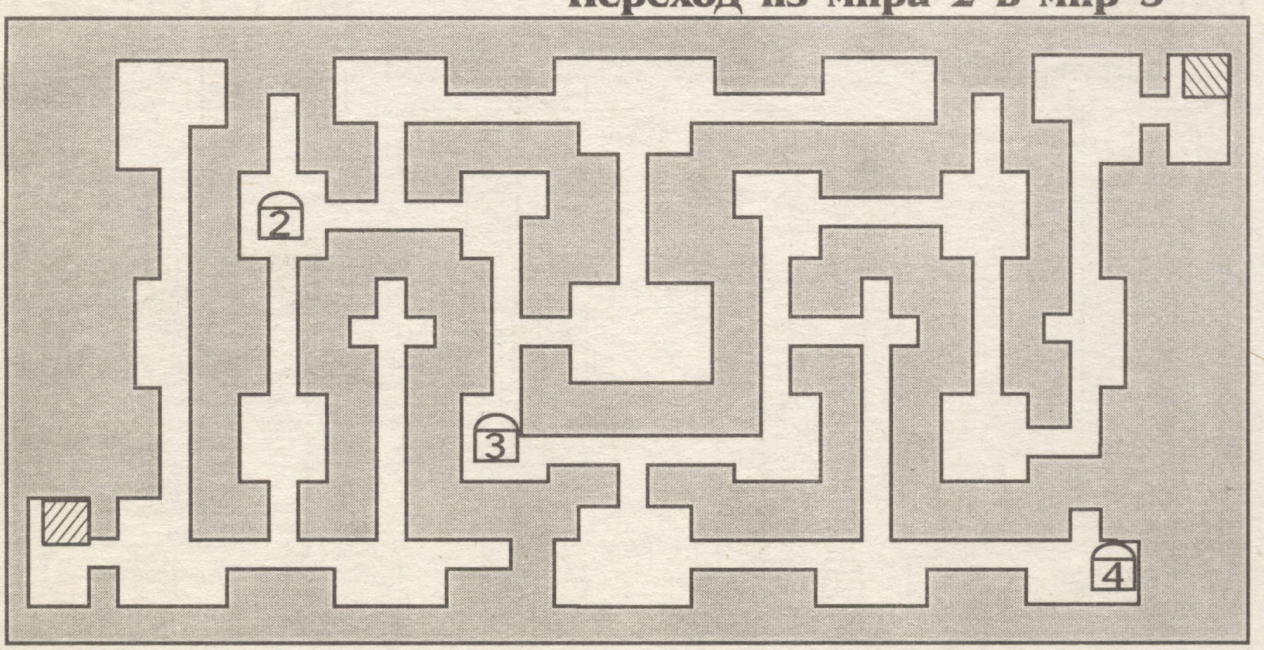
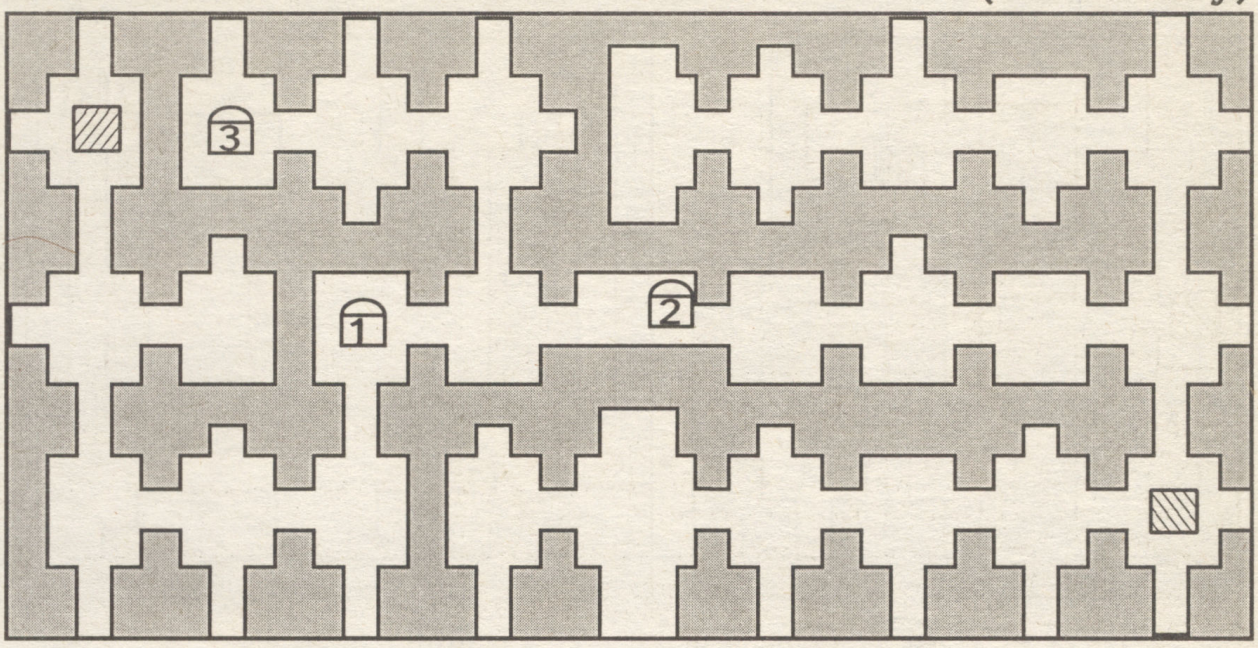


Схема 6

Переход в мир 3 из мира 1 (Twins Ruby)



1 - Force CLW

2 - Force SWD

3 - Force KNF

- Вход

- Выход

- Лестница с первого этажа на второй

4 - Сундук

Схема 7

Мир 3. Башня. 2 этаж

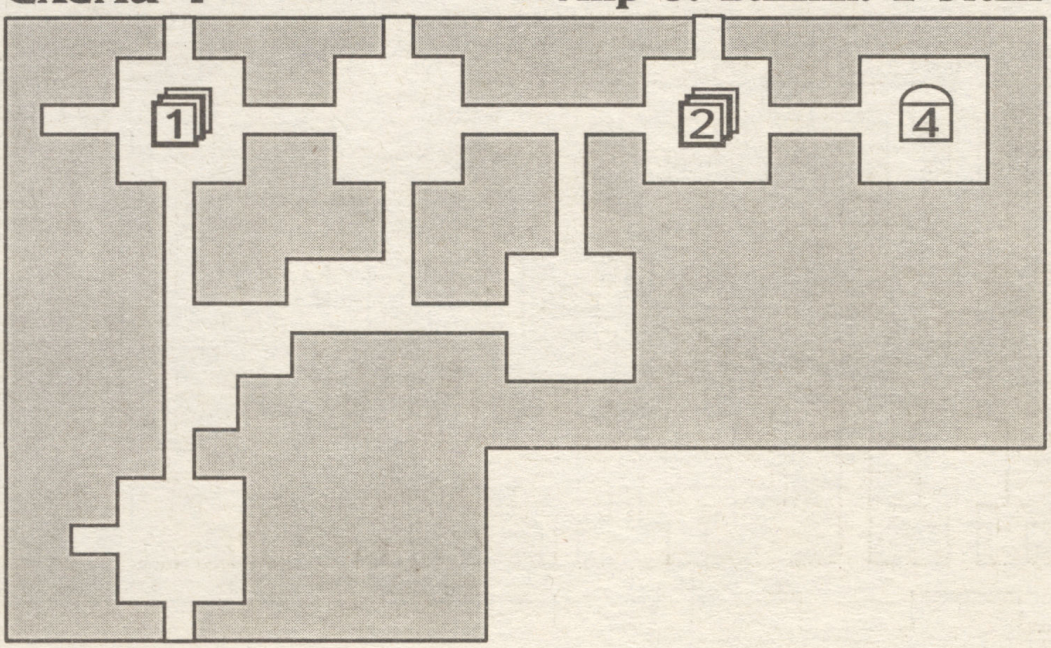
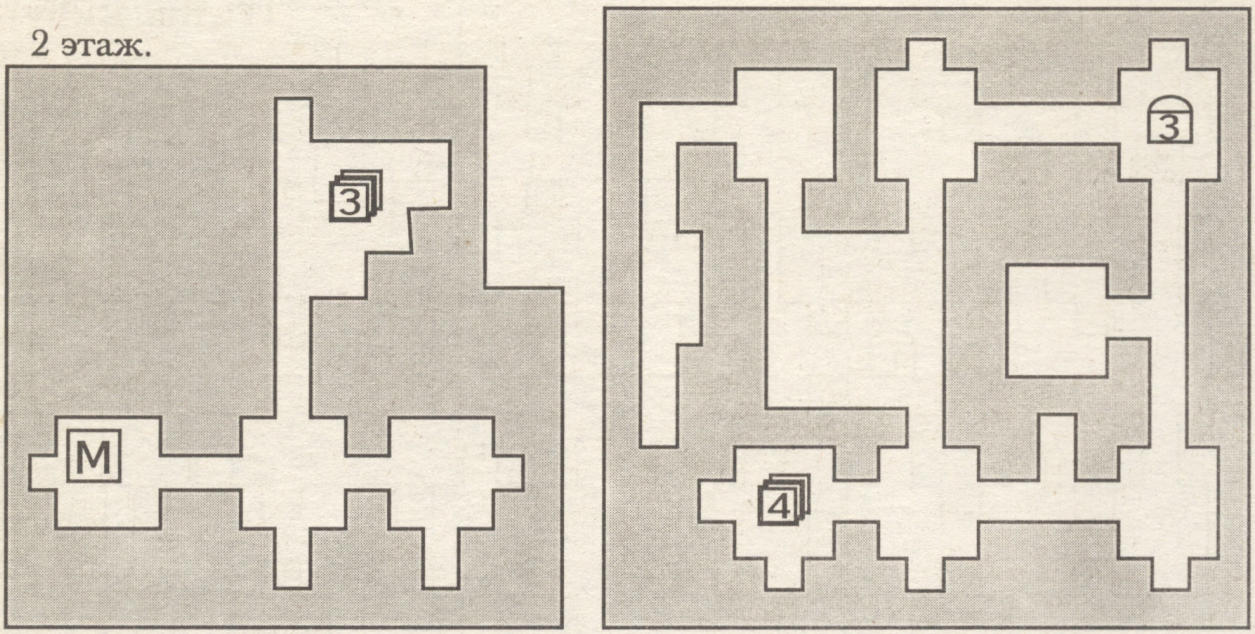


Схема 8

Мир 3. Башня
2 этаж

2 этаж.



1 - Monomate
2 - Antidote
3 - Antidote
L - LYLE (Join to you)
W - Машина
- Лестницы

Схема 8а

Мир 3. Башня. 1 этаж

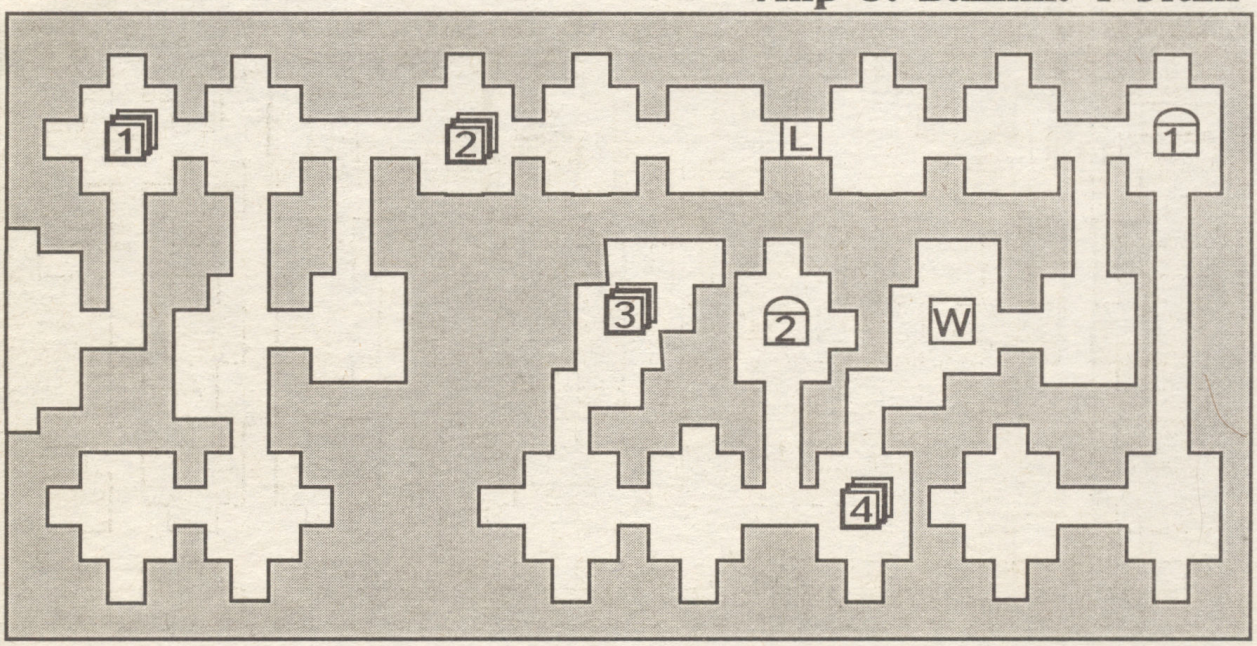
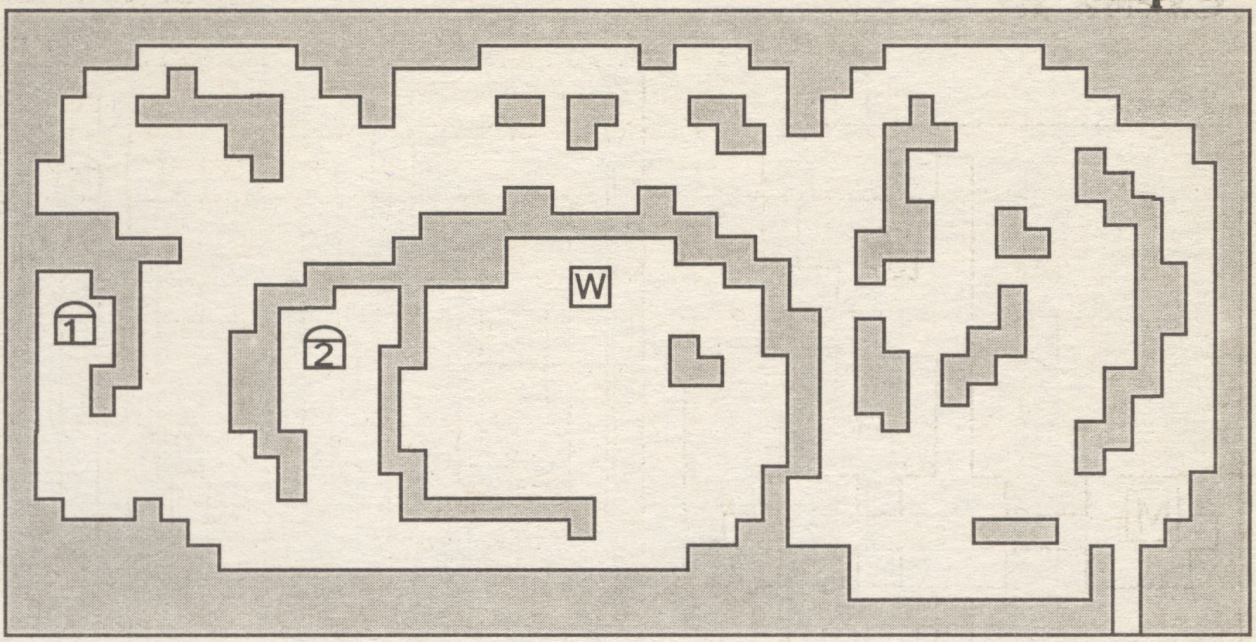


Схема 9

Мир 3



1 - Dimate

2 - Escapipe

W - WREN (join to you)

- Вход

- Выход

3 - Ceram Shield

4 - Laser Shot

5 - Ceram Ribbon

Схема 10

Переход из мира 1 в мир 4

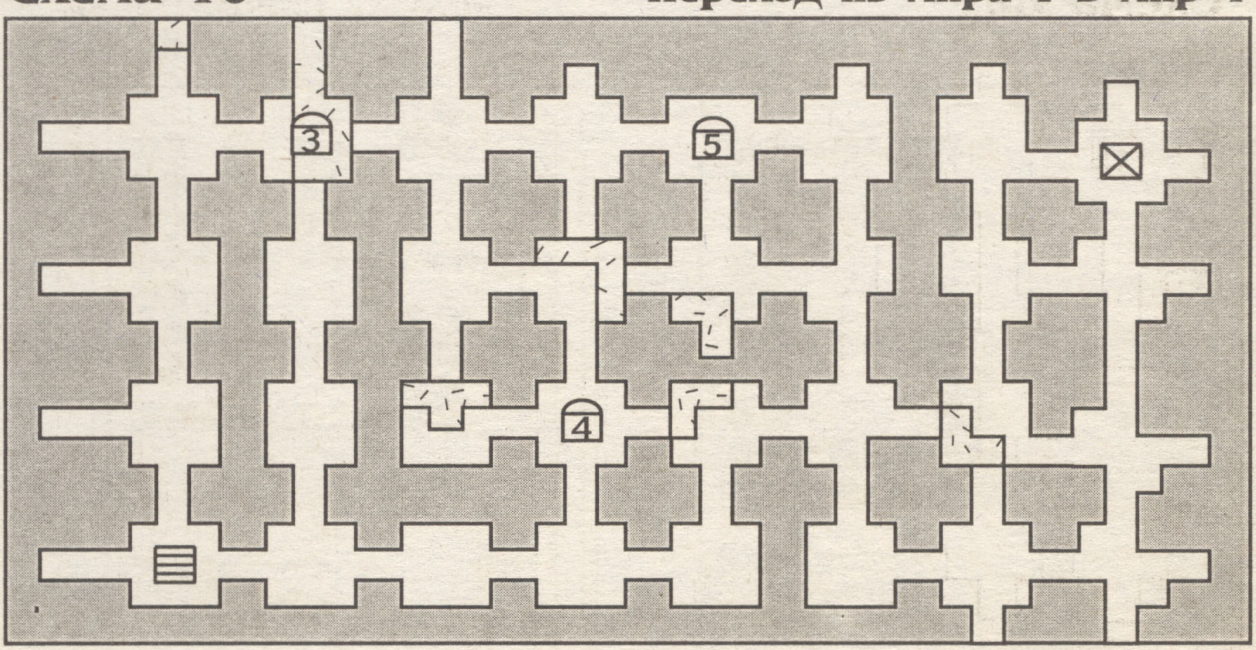
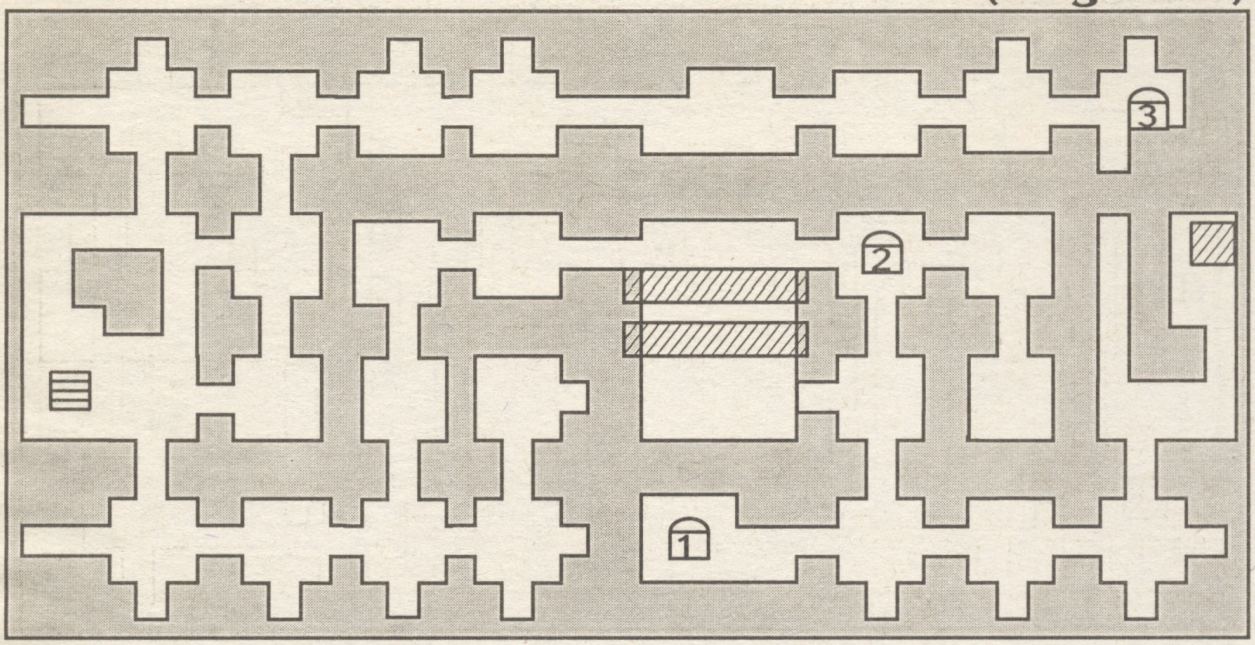


Схема 11

Переход из Мира 3 в Мир 6. (Dragn Tear)



- Вход
- 1 - Ceram Helm
- 2 - Laser Shot
- 3 - Force Ribn
- Дерево
- Взлетно-посадочная полоса
- Лестница
- Выход

Схема 12

Мир 5. Летающий замок

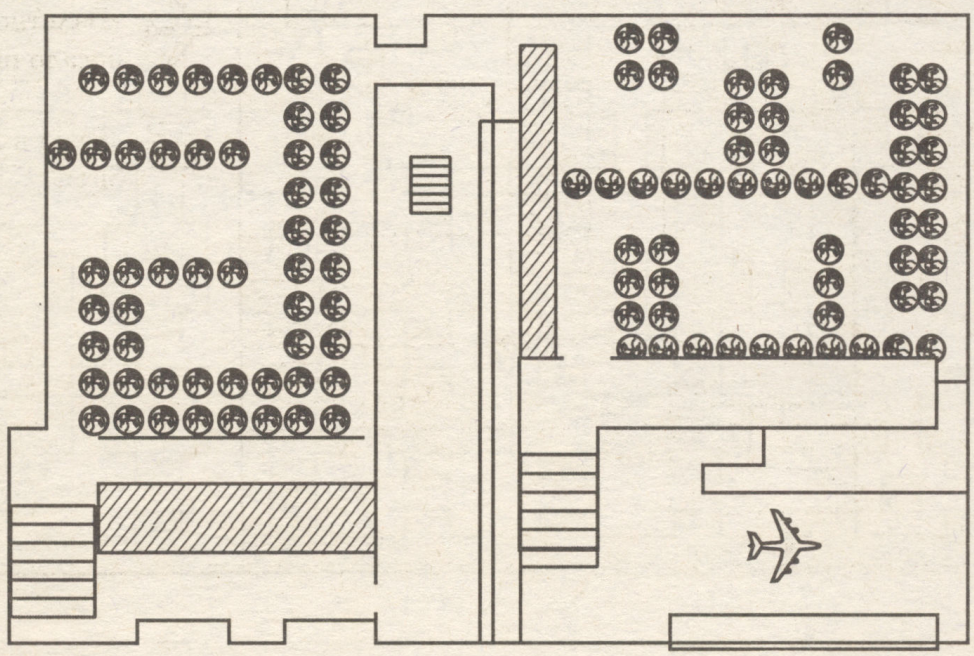
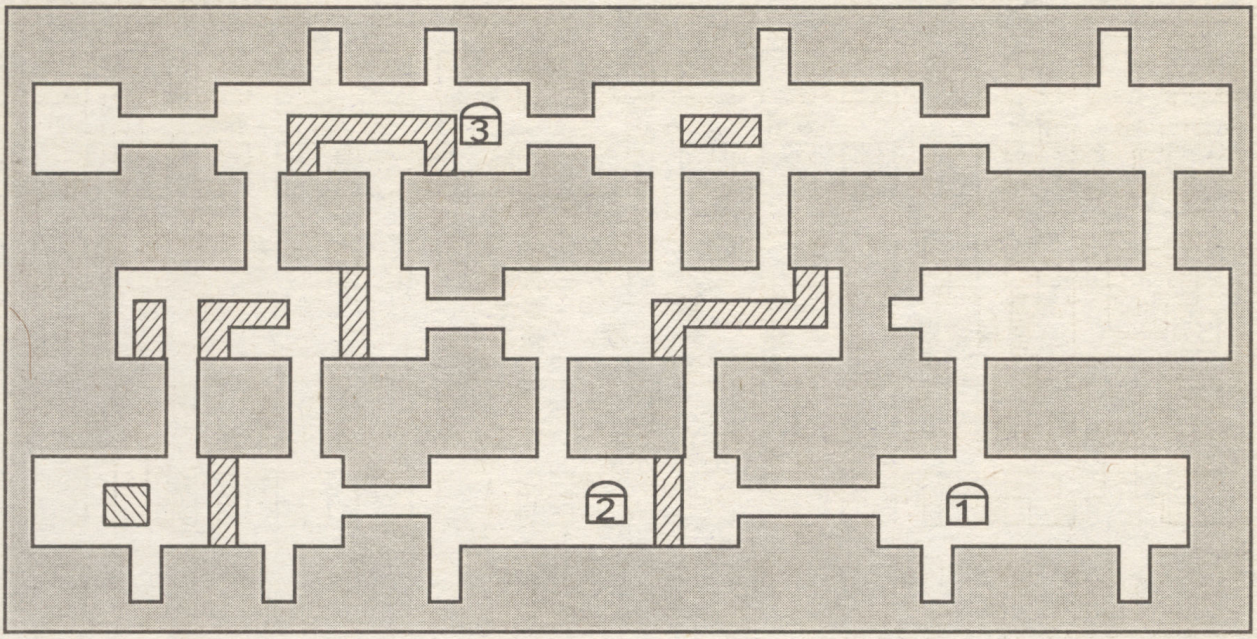


Схема 13

Переход в мир 5



1 - Laser Knf

2 - Ceram Crwn

3 - Ceram Bow

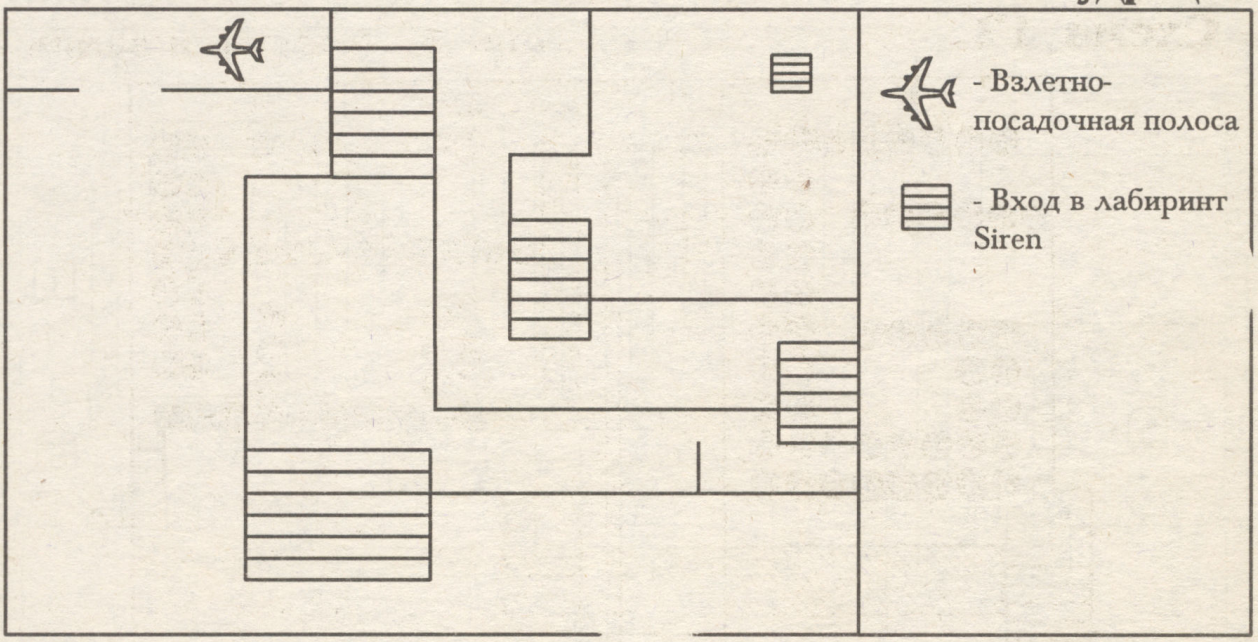
- Вход

- Выход

- Препятствие

Схема 14а

База мудрецов

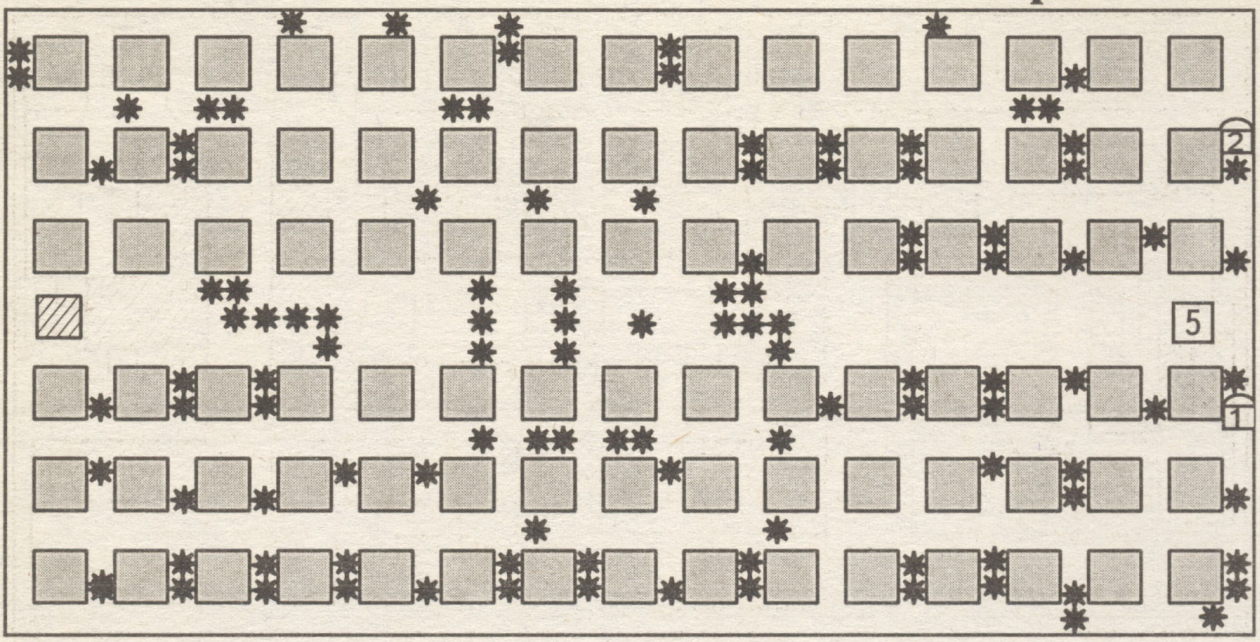


- Взлетно-посадочная полоса

- Вход в лабиринт Siren

Схема 14 б

Лабиринт Siren



- Выход
- Force Boot
- Force Band
- Siren
- Разбитое стекло
- Вход
- Trimate
- Monomate
- Antidote
- THEA

Схема 15

Мир 6. Подземелье (THEA (Join To you))

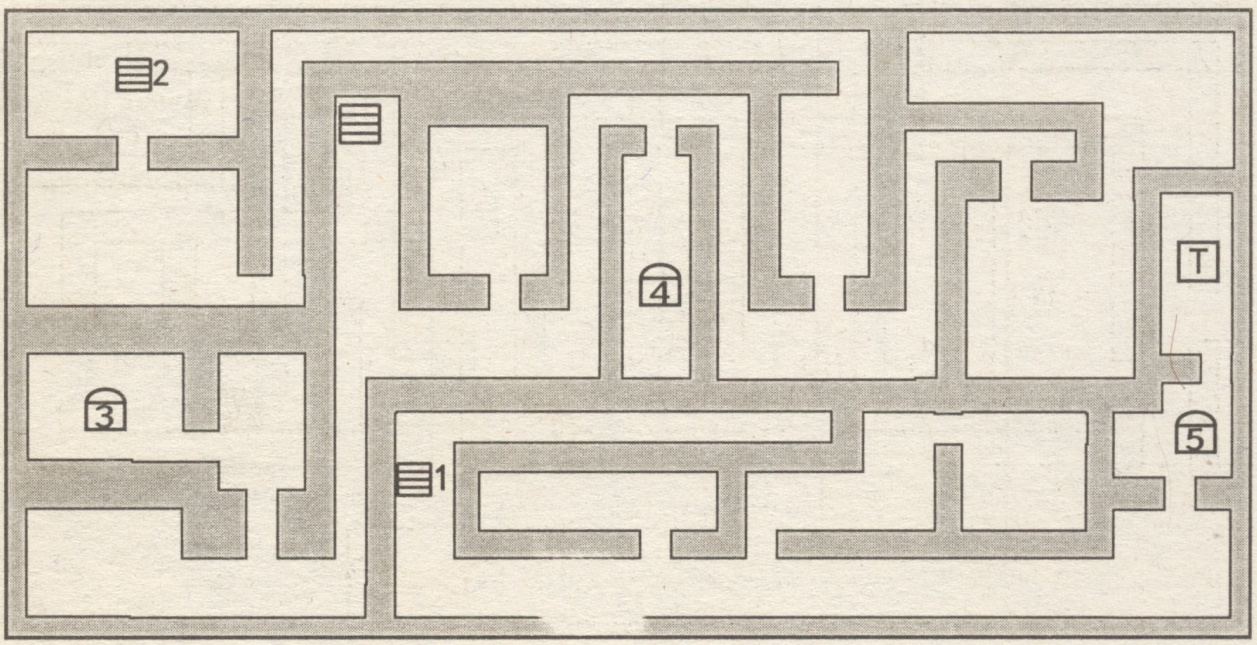
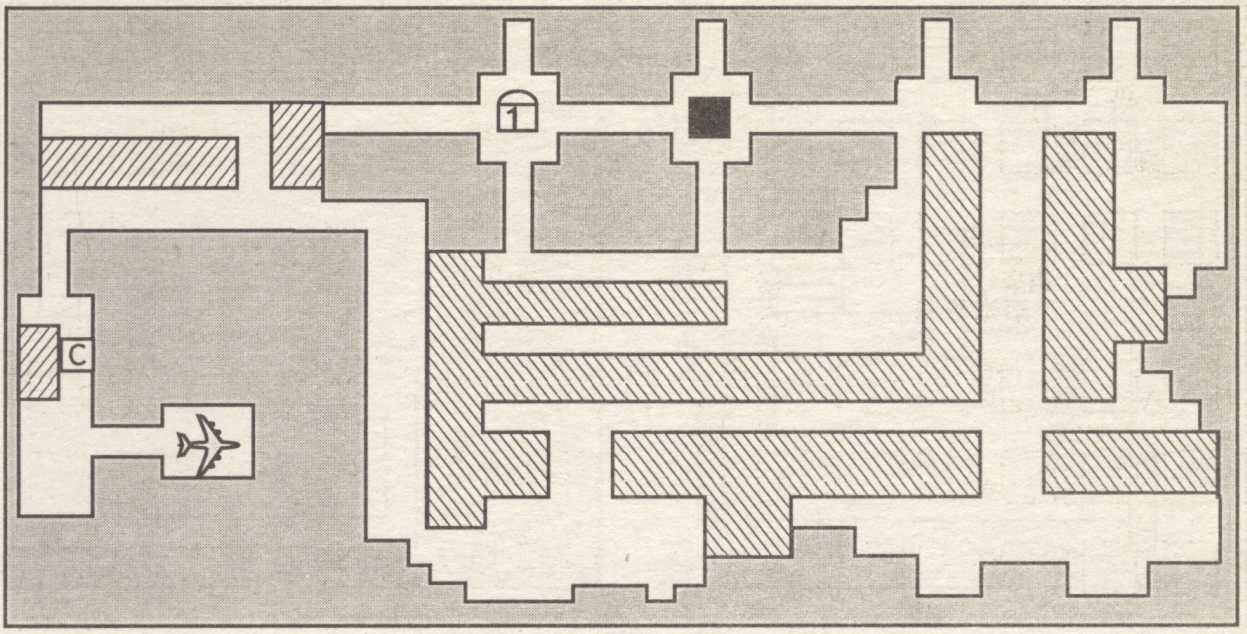


Схема 16 — Лабиринт Siren



C - Старец

1 - Trimate

2 - Antidote

3 - LAYA's PENDANT

- Лестница

- Вход

- Взлетно-посадочная полоса

Схема 17 — Подземелье Лайи

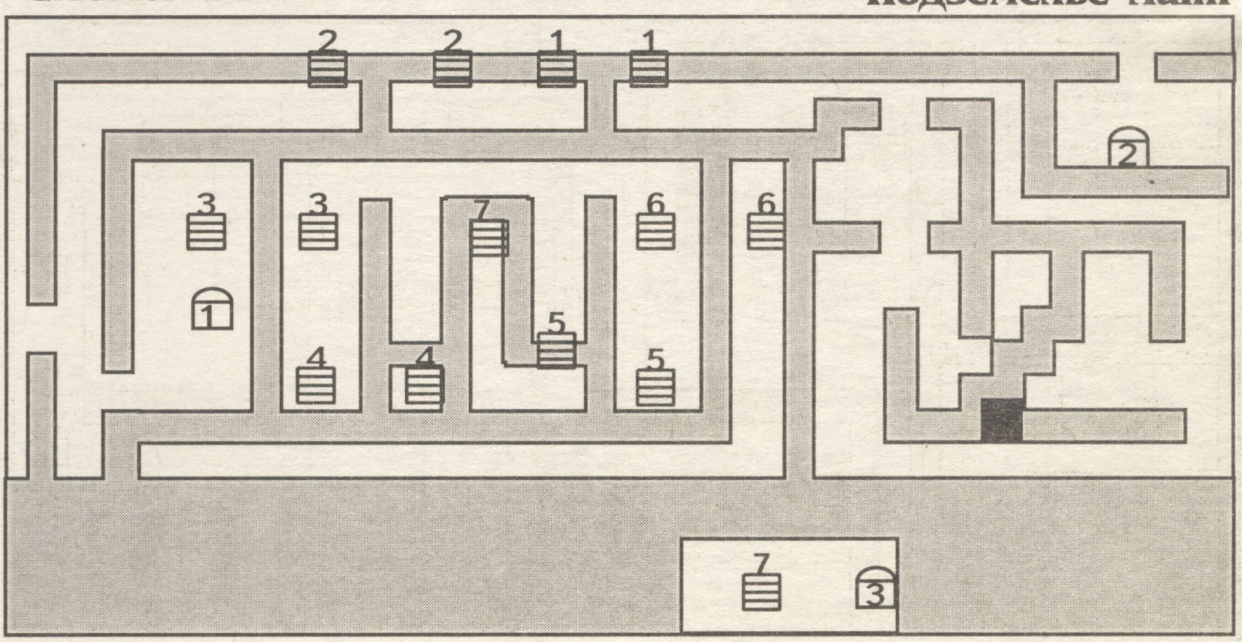
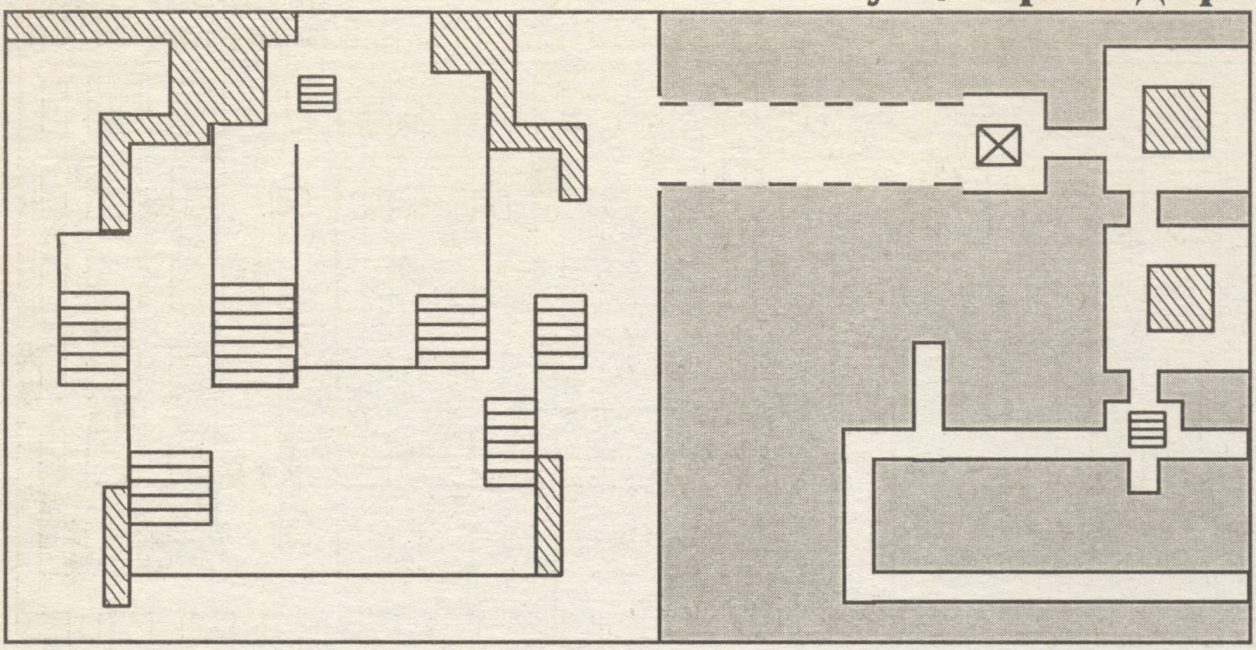


Схема 18

Луна, чёрная дыра



1 - Monomate

- Шатл

- Вход

2 - Rulakir

- Лестница

- Дерево

- Взлетно-посадочная полоса

Схема 19

Воздушный замок 2 (МИР 7)

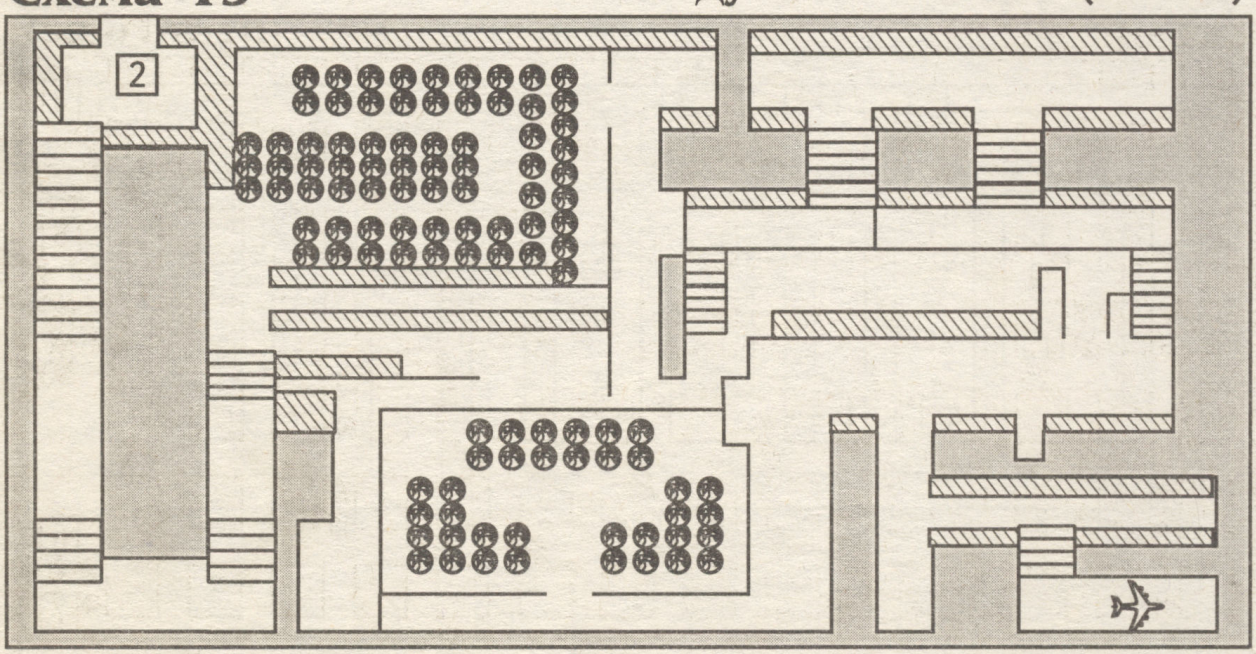
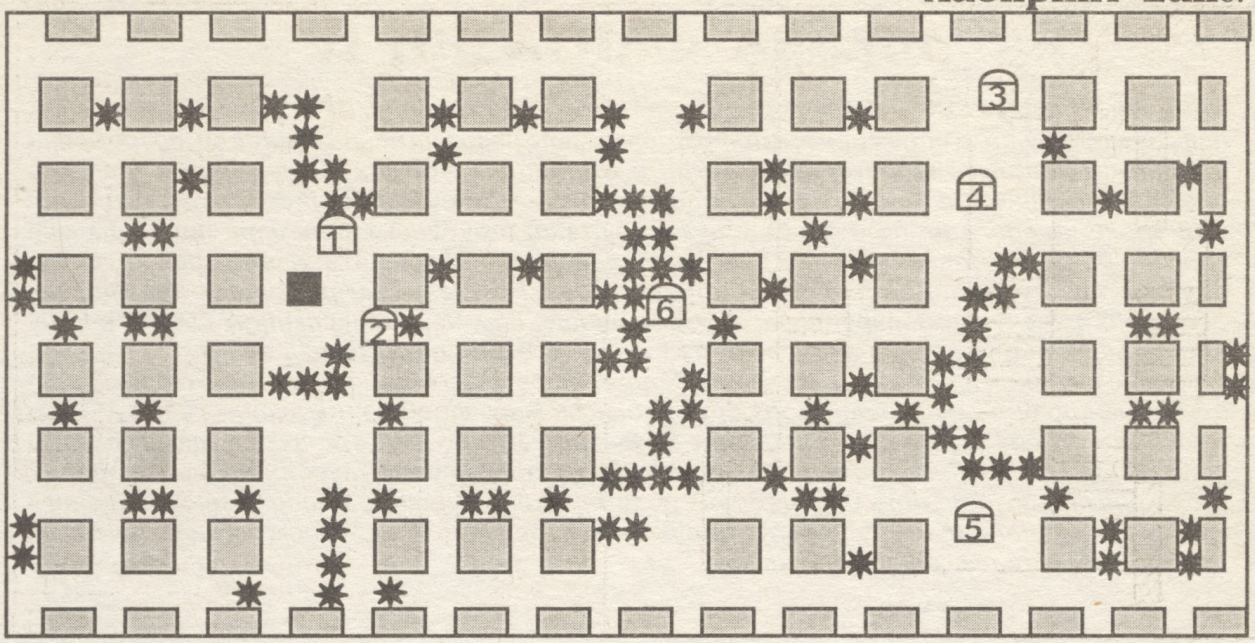


Схема 20

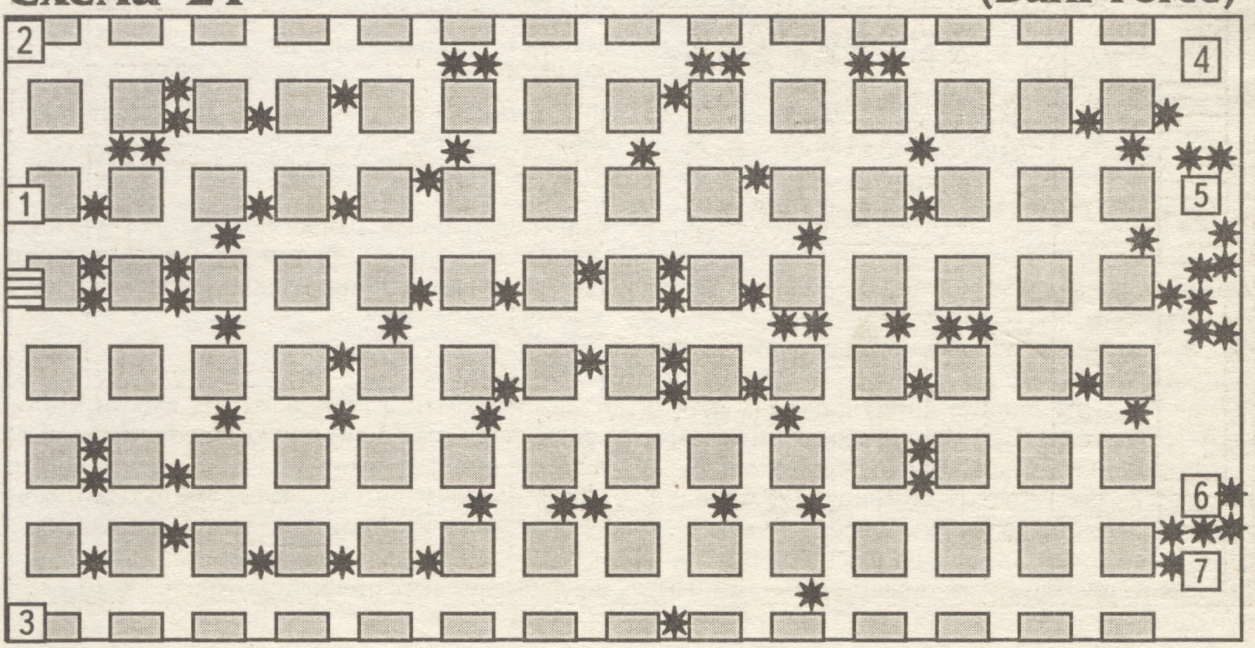
Лабиринт Lune.



- Вход
- Выход
- 1 - Lacon Emel
- 2 - Force Shield
- 3 - Lacon Helm
- 4 - Star Mist
- 5 - Dark Force
- 6 - Moon Dew
- 7 - Royal Gear
- 1 - Force Crwn
- 2 - Force Gear
- 3 - Lacon Gear
- 4 - Lacon Band
- 5 - Lacon Crwn
- 6 - AeroParts
- Разбитое стекло

Последний лабиринт Рулакира (Dark Force)

Схема 21

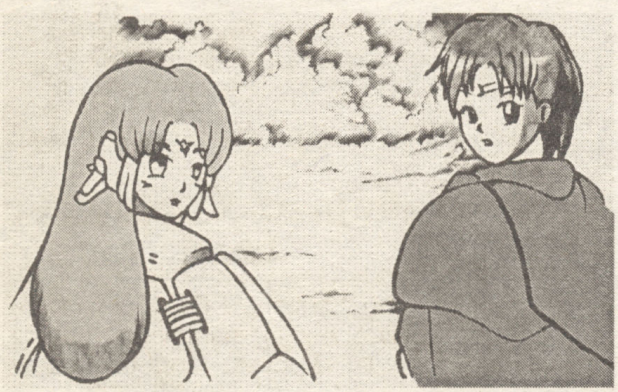


PHANTASY STAR IV

ЗВЕЗДА ФАНТАЗИИ IV

Пожалуй, Phantasy Star IV была первой по-настоящему хорошей RPG, которая встретилась на моем пути. В свое время, я потратил немало часов на наслаждение ей, погружаясь в этот чарующий и завораживающий мир, и, в принципе, я до сих пор не считаю, что это время потрачено зря. Как это ни глупо звучит, как не возмущались тогда мои родители, мол уроки не сделаны да и вообще нужно думать о будущем, эта игра принесла мне гораздо больше пользы, чем так и не дочитанное «Что делать?». Извиняюсь за каламбур, как это принято в приличном обществе, но Phantasy Star развивает фантазию, особенно детскую и неокрепшую, гораздо лучше, чем Чернышевский. А сейчас я хочу поделиться своей ностальгической радостью с Вами, незнакомый геймер, открыть секреты и тайны этой игры, в которую, по моему субъективному мнению и объективному мнению большей части моих друзей и знакомых, стоит поиграть каждому, в чьи руки попала Sega. Думаю, это описание будет интересно и тем, кто уже знаком с этим сокровищем. Представьте хотя бы на секунду, что вы что-то упустили. Представили? Страшно стало? Где-то в районе груди появилось гнетущее чувство безысходности и какого-то глобального упущения в структуре мироздания? Если так, а я знаю что так, то поехали дальше. Итак, начинаем...

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг



Управление и меню

✣ – направление движения
A – исследовать местность
B – отменить
C – просмотреть показатели персонажей, подтвердить
Нажав на C, вы увидите пять кнопок:
Item – снаряжение. Выберите персонажа и проверьте, какие вещи у него есть. Нажав на соответствующий предмет, вы сможете его применить (Use), передать другому члену отряда (Giv) и выбросить (Tos).
State – уровень. Нажав на еще одну кнопку State, вы видите панели с жизненными пунктами (HP), пунктами применения техник (TP), уровнем и именем персонажа. Первая цифра – показатели на данный момент, вторая – максимально возможное число. Нажав Order, вы можете поменять спутников местами.
Tech – применение техник. Так в мире звезды Алго называется то, что мы бы назвали магией. Вам сразу покажут, сколько жизненных и технических пунктов у каждого персонажа. Выберите героя и нажмите на название нужной вам техники. Естественно, пунктов техники убавится.
Strng – показатели героя. На нижней правой палетке вы увидите, какое снаряжение надето на какие части тела, на верхней левой – имя, уровень и накопленный опыт, на правой верхней жизненные и технические пункты, на правой нижней – параметры, традиционные для ролевых игр:
Strnght – сила
Mental – психическая сила
Agility – ловкость
Luck – удача
Dextrty – стойкость
Attack – атака
Defense – защита
Eqp – экипировка. Те же показатели, расположенные несколько в другом порядке. Будьте осторожны, в этой опции очень просто выбросить что-нибудь из одежды.

В бою

В нижней части экрана есть две кнопки. Нажимая на верхнюю (Fght), вы посылаете персонажа в атаку, нажав нижнюю (Stgy), выбираете еще из двух возможностей. Ordr – курсором выбрать иконку персонажа и отдать приказ атаковать, применить технику, применить снаряжение, воспользоваться артефактом. Run – сбежать с поля боя.

Персонажи

1. Чаз Эшли

Возраст: 16 лет
Раса: Человек

Статус: Лицензированный охотник гильдии
Бывший уличный мальчишка, который сделал карьеру, попав в ученики к Элис Брангвин – лучшему охотнику на монстров в Мотавии. В шестнадцать он способный ученик, с очень вспыльчивым характером. Эта игра – история его жизни, как он спас систему Алго от сил Зла. Чаз прекрасно владеет клинковым оружием и особенно силен с двуручным мечом. Хотя он и может брать щиты, лучше его использовать без них.

Техники

Res – 3 TP – Уровень 1 Лечебной магии
Уровень 4 – Tsu – 6 TP – Уровень 1 Магии грома
Уровень 8 – Hinas – 4 TP – Побег из подземелий
Уровень 9 – Ryuka – 8 TP – Телепорт в город, который вы перед этим посещали
Уровень11 – Anti – 2 TP – Лечение ядов
Уровень12 – Zan – 8 TP – Уровень 1 Магии ветра против всех врагов
Уровень14 – Rimpa – 5 TP – Лечение от парализации
Уровень 16 – Gires – 5 TP – Уровень 2 Лечебной магии
Уровень 17 – Githu – 11 TP Уровень 2 Магии грома
Уровень 21 – Brose – 16 TP – Мгновенная смерть всех механических врагов (только один раз в битве)
Уровень 23 – Gizan – 12 TP – Уровень 2 Магии ветра, против всех врагов
Уровень 24 – Rever – 12 TP – Вытягивает из лап смерти
Уровень 31 – Nathu – 15 TP – Уровень 3 Магии грома
Уровень 36 – Nares – 9 TP – Уровень 3 Лечебной магии
Уровень 37 – Nazan – 16 TP – Уровень 3 Магии ветра, против всех врагов
Find – Megid – 30 TP – Тяжелые повреждения всем врагам.

Навыки

Знает – Earth – Задерживает одного врага
Уровень 6 – Crosscut – Двойная атака, против одного врага
Уровень 13 – Airslash – Атака против всех врагов
Уровень 27 – Rayblade – Атака против одного врага
Уровень 35 – Explode – Мгновенная смерть одного врага.

2. Элис Брангвин

Возраст: Спрашивать такое у дамы просто невежливо.
Раса: Человек
Статус: Мастер Гильдии Охотников
Элис по прозвищу «Восемь Ударов» – лучший охотник на монстров на Мотавии. Ее слава гремит по всем отдаленным уголкам этого мира. У нее очень жесткий характер, но она справедлива. Давным-давно он распознала в маленьком Чазе будущего великого фехтовальщика и взяла его под свое крыло. Когда он выучился, то стал ее партнером в этом сложном бизнесе. Так начались их приключения.
Элис – мастер метательного оружия.

Техники

Знает- Foi – 3 TP – Уровень 1 Огненной магии
Знает – Shift – 7 TP – Повышает силу одному компаньону
Знает – Saner – 6 TP – Повышает ловкость всем компаньонам
Уровень 8 – Zan – 8 TP – Уровень 1 магии ветра, против всех врагов
Уровень 14 – Gifoi – 6 TP – Уровень 2 огненной магии, против одного врага.

Навыки

Знает – Vortex – Атака против одной цели
Уровень 10 – Moonshade – Остановка всех врагов
Уровень 13 – Death – Смерть одной цели.

3. Хан

Возраст: 24
Раса: Человек
Статус: Ученый
Альтруист по призванию, сын оружейника из крупа по рождению. В Университете изучал проблемы Мотавии. Едкий и язвительный тип, требующий, чтобы все делали правильные вещи. Более рационален, чем Чаз, но не такой храбрый. Причастность его к экспериментам профессора Холта в Долине Семени вводит его в ваше приключение
Хан предпочитает небольшое оружие, типа кинжалов, но может нападать и с двумя.

Техники

Знает – Res – 3 TP – Уровень 1 Лечебной магии
Знает – Gelun – 5 TP Уменьшает силу всех врагов
Уровень 3 – Wat – 4 TP – Уровень 1 ледяной магии
Уровень 6 – Anti – 2 TP – Лечение ядов
Уровень 7 – Doran – 4 TP – Уменьшение ловкости, против всех врагов
Уровень 9 – Zan – 8 TP – Уровень 1 магии ветра, против всех врагов
Уровень 10 – Vol – 8 TP – Мгновенная смерть одного врага
Уровень 11 – Gires – 6 TP – Уровень 2 Лечение магии
Уровень 12 – Rimpa – 5 TP – Лечение паралича
Уровень 13 – Rimit – 10 TP – Останавливает всех врагов
Уровень ** – Giwat – 6 TP – Уровень Ледяной магии
Уровень ** – Gizan – 12 TP – Уровень 2 Магии ветра против всех врагов
Уровень ** – Nawat – 10 TP – Уровень 3 Ледяной магии
Уровень ** – Savol – 16 TP – Мгновенная смерть всех врагов
Уровень ** – Nares – 9 TP – Уровень 3 Лечебной магии
Уровень ** – Nazan – 16 TP – Уровень 3 Магии ветра, против всех врагов.

Навыки

Знает- Vision – Ловкость всеми компаньонами
Уровень ** – Astral – Тяжелое повреждение против всех
Уровень ** – Eliminate – Смерть одного врага.

4. Рун Валш

Возраст: Неизвестен
Раса: Человек с Дезолиса
Статус: Эспер Волшебник
Рун – один из самых загадочных членов вашей команды. Он фокусник, знающий, правда, и настоящее волшебство. Он давно знаком с Элис, но был ли у них роман, они предпочитают скрывать. Был одним из тех, кто выдвинул Чаза на звание чемпиона Системы Алго, так как имел довольно высокое мнение о его способностях. Рун, живое воплощение Лутца, первого Эспера, боровшегося против Темных Сил еще две тысячи лет назад. Его воспоминания, как Лутца, хранятся в шаре телепатии, спрятанном в глубинах особняка Эспера.

Техники

Знает – Foi – 3 TP – Уровень 1 Огненной магии
Знает – Wat – 4 TP – Уровень 1 Ледяной магии
Знает – Gra – 10 TP – Уровень 1 Гравитационной магии против всех
Знает – Arows – 9 TP – Отравленная стрела, усыпляет всех врагов
Знает – Hinas – 4 TP – Побег из подземелий
Знает – Ryuka – 8 TP – Телепорт в любой город из тех, что вы уже посетили, на планете, на которой вы находитесь.
Уровень 18 – Giwat – 7 TP – Уровень 2 Ледяной магии
Уровень 19 – Gifoi – 6 TP – Уровень 2 Огненной магии
Уровень 20 – Seals – 8 TP – ???
Уровень 21 – Rever – 12 TP – Лечение находящихся при смерти
Уровень 23 – Gigra – 15 TP – Уровень 2 Гравитационной магии против всех
Уровень 25 – Nafoi – 9 TP – Уровень 3 Огненной магии
Уровень 26 – Nawat – 10 TP – Уровень 3 Ледяной магии
Уровень 30 – Nagra – 19 TP – Уровень 3 Гравитационной магии против всех.

Навыки

Знает- Flaeli – Огненная атака, против одного противника
Знает – Hewn – Атака ветром, против всех врагов
Уровень 24 – Diem – Смерть одного противника
Уровень 27 – Tandle – Электрическая атака против всех
Уровень 29 – Efess – Ледяная атака против всех
Уровень 32 – Negatis – Смерть всех противников
Уровень 35 – Legeon – Сильные повреждения всем.

5. Гриз

Возраст: 19
Раса: Мотавианец (абориген)
Статус: Мотавианский солдат
Гриз сильный, но тихий тип, который живет только для того, чтобы мстить за своих родителей, погибших, когда Зио спалил деревню Молкум. Гриз – гордый воин с гипертрофированным чувством собственного достоинства. В бою он полагается на грубую силу и тяжелое колющее оружие. Вы встречаете его в Тоное вместе с юной сестрой, которую он оставит, чтобы присоединиться к вам.

Техники

Знает – Brose – 16 TP – Попытка мгновенной смерти всем механическим врагам. Только один раз за битву.

Навыки

Знает – Crash – Попытка мгновенной смерти одного противника
Уровень 14 – War Cry – Повышает атаку Гриза
Уровень ** – Sweeping – Повреждает всех врагов.

6. Рика

Возраст: 1
Раса: Нуман
Статус: Воин
Приятная барышня искусственного происхождения, созданная последним работающим на Мотавии компьютером. Предполагалось, что она будет включать в себя лучшее, что было в человеческой расе. Большую часть своей короткой жизни она провела под землей и выбралась на поверхность, только повстречав вас. Она очень хорошо ладит с андроидами. Рика сильный воин и сильный маг. И еще она самая болтливая в компании.

Техники

Знает – Res – 3 TP – Уровень 1 Лечебной магии
Уровень 8 – Saner – 6 TP – Повышает ловкость всех компаньонов
Уровень 13 – Gires – 5 TP – Уровень 2 Лечебной магии
Уровень 14 – Deban – 6 TP – Повышает защиту всех компаньонов
Уровень 19 – Shift – 7 TP – Повышает атаку одному из компаньонов
Уровень 20 – Sar – 12 TP – Уровень 1 Лечебная магия на всех союзников
Уровень 28 – Gisar – 24 TP – Уровень 2 Лечебная магия на всех союзников
Уровень 33 – Nares – 9 TP – Уровень 3 Лечебной магии
Уровень 40 – Nasar – 36 TP – Уровень 3 Лечебная магия на всех союзников.

Навыки

Знает – Illusion – Понижает проворство всем противникам

Уровень 4 – Dblslash – Двойная атака против одного врага
Уровень 12 – Eliminate – Смерть одного врага
Уровень 17 – Disrupt – Понижает ловкость всех врагов.

7. Радж

Возраст: 78
Раса: Дезолианец
Статус: Священник
Это мудрый старый священник, постоянно прибегающий к сарказму, чтобы подразнить вас. Вы встречаете его после того, как ваш корабль потерпит крушение на его храме, так что ирония с его стороны вполне уместна. В связи с тем, что вы разрушили его жилище, он будет вынужден присоединиться к вам. В путешествиях по Дезолису он будет снабжать вас очень полезной информацией. Радж очень мощный волшебник, и лучше всего использовать его именно в этом качестве.

Техники

Знает – Res – 3 TP – Уровень 1 Лечебная магия
Знает – Gires – 6 TP – Уровень 2 Лечебная магия
Знает – Anti – 2 TP – Лечение ядов
Знает – Rimpa – 5 TP – Лечение паралича
Знает – Sar – 12 TP – Уровень 1 Лечебная магия на всех компаньонов
Знает – Rimit – 10 TP – Остановка всех врагов
Знает – Seals – 8 TP – ???
Знает – Arows – 9 TP – Лечение сна всех компаньонов
Знает – Rever – 12 TP – Лечение находящихся при смерти
Уровень 27 – Nares – 9 TP – Уровень 3 Лечебной магии
Уровень 28 – Gisar – 24 TP – Уровень 2 Лечебной магии. На всех компаньонов
Уровень 31 – Regen – 36 TP – Лечение находящихся при смерти и восстановление HP одного компаньона
Уровень 34 – Nasar – 36 TP – Уровень 3 Лечебной магии. На всех компаньонов.

Навыки

Знает – Holyword – Убивает одного врага (Только если враг злой, как все враги на Краю)
Знает – St. Fire – Мощная атака, если сработает
Знает – Ataraxia – Восстанавливает некоторое количество затраченных TP
Знает – Blessing – Повышает защиту всем союзникам
Знает – Miracle – Уровень 4 Лечебной магии. На всех союзников и андроидов.

8. Кира

Возраст: 18
Раса: Человек
Статус: Эспер Фокусник
Вы встретите ее, когда она пытается бороться с Лесом Плотоядных Деревьев. Она абсолютно уверена, что Рун и есть Лутц –духовный лидер всех Эсперов. Кира – идеалистка, готовая на все, чтобы остановить распространение Черной Волны – Чумы этого мира. В бою лучше всего использовать ее способности к лечению и магии, но она неплохо обращается и с ножом.

Техники

Знает – Res – 3 TP – Уровень 1 Лечебной магии
Знает – Foi – 3 TP – Уровень 1 Огненной магии
Знает – Gires – 6 TP – Уровень 2 Лечебной магии
Знает – Anti – 2 TP – Лечение отравления
Знает – Rimpa – 5 TP – Лечение паралича
Знает – Gifoi – 6 TP – Уровень 2 Огненной магии
Знает – Gra – 10 TP – Уровень 1 Гравитационной магии на всех
Знает 30 – Gigra – 15 TP – Уровень 2 Гравитационной магии на всех
Знает 33 – Nafoi – 9 TP – Уровень 3 Огненной магии
Знает 36 – Nares – 9 TP – Уровень 3 Лечебной магии, выравнивает TP
Знает 40 – Nagra – 19 TP – Уровень 3 Гравитационной магии против всех.

Навыки

Знает – Medice – Усиленная Лечебная магия
Знает – Hewn – Магия ветра против всех противников
Знает – Flaeli – Огненная магия
Знает – Telele – Нижняя атака, все враги
Уровень 29 – Warla – Повышает защиту, все враги
Уровень 35 – Bindwa – Останавливает всех врагов
Уровень 39 – Tandle – Магии грома, против всех врагов.

9. Сет

Возраст: ???
Раса: Человек?
Статус: Странствующий археолог
Загадочный тип, с которым вы встречаетесь в Храме Солдатов. Он говорит, что он археолог, но посмотрите на его навыки. Они довольно смертельны и, возможно, Сет не тот, за кого он себя выдает.

Техники

Отсутствуют

Навыки

Знает – Shadow – Уменьшает ловкость всем противникам
Знает – Corrosion – Теневая атака против всех противников
Знает – Mindblast – Уменьшает ловкость всем противникам
Знает – Deathspell – Мгновенная смерть одного врага.
Андроиды: У андроидов, Деми и Уорена все это немного отличается. Так, например, у них нет никаких Техник и просто не может быть, поэтому этот пункт мы просто опускаем. Навыки у них называются эффектами.

так 1038

10. Деми

Возраст: 324
Раса: Андроид
Статус: Контроль Планетарных Систем
Первый андроид, которого вы встретите на своем пути. Вы должны освободить ее от плена у Зио, где она, бедная, томится. Она мудра, но в то же время весела и беззаботна. Она поможет вам в ваших первых опытах с древней техникой.
Знает – Recover – Усиленная Лечебная Магия на Деми
Знает – Medic Power – Лечение находящихся при смерти, и Уровень 2 лечебной магии на всех
Знает–Barrier–Магическая защита на всех союзников
Знает – Stasisbeam – Временная заморозка противника
Знает – Spark – Смерть электрических врагов
Системная плата Мотавии – Phononmezer – Усиленная атака против всех.

11. Уорен

Возраст: 998
Раса: Андроид
Статус: Спутниковый контроль и планетарные системы.
Уорен, созданный в течение последнего Темного Цикла, является самым старым членом вашей команды. При полном отсутствии чувства юмора он хладнокровен и имеет прекрасные фактические данные относительно всего, с чем вы сталкиваетесь. Он был наставником Деми, и она до сих пор не называет его иначе как Мастер.
Знает – Recover – Усиленная Лечебная Магия на Уорена
Знает – Barrier – Магическая защита на всех союзников
Знает – Flare – Усиленная атака, против одного врага
Знает – Spark – Смерть электрических врагов
Спутник Курана – Hyper Jammer – Останавливает электрических врагов
Оружие врага на Дезолисе – Burst Rocket – Усиленная огненная магия против всех врагов
Крепость Вахала – Positron Bolt – Усиленная атака против всех.

Примечание

** – действует, когда персонаж возвращается для финальной битвы.

12. Зио

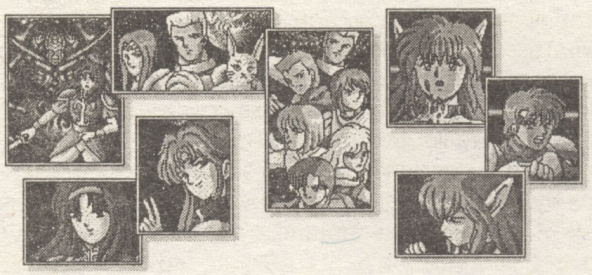
Сумасшедший злодей, которого вы встречаете в начале игры. Поклоняется Темной Силе как богу и руководит большой сектой в Кадари, разделяющей его убеждения. Но он всего лишь вершина этого черного айсберга.

13. Лашиак

Злодей, известный еще по второй части этой игры. Он обитает в воздушном замке, и именно его рабы похищают Факел Затмения. Очень сильный противник.

14. Дедушка Дорин

Мудрый старик, которого вы встречаете в деревне Тоное, населенной Мотавианцами. Он будет заботиться об Элис после того, как ее ранят в схватке с Зио, и он же даст вам Алшлайн, способный возвращать людей Земы в плоть.



Обучающие методы

Песчаные черви

Макро 1

Чаз – Nazan, Gizan, или Zan (В энергии идите слева направо)
Рун – Nawat, Giwat, или Wat (То же самое)
Для других персонажей используйте следующее:
Рика – Dubleslash
Хан – Все, что душе угодно
Раджа – Что хочется
Деми – Можете даже попробовать то, что не хочется.
Уорен – Burstroc
Кира – Flaeli
Как только вы это сделаете, начнется метель, буран или, говоря точнее, Снежная буря (как хотите, так и называйте), которая просто восхитительна против песчаных червей. Ну, где вы видели песчаного червя в снегу? Они холода не любят и даже на Аракисе не заходят за полярный круг, а там с климатом получше (с точки зрения песчаного червя, разумеется). Это развлечение может принести вам тысячу очков. Независимо от выбранного хода, примените затем Метеор. Он дает среднее количество повреждений, но все равно, получить камнем по голове не очень-то и приятно. Это придется использовать 1-3 раза, в зависимости от силы Снежной Бури. Если песчаный червь устроит гадость под названием Землетрясение, вам придется быстренько подлечиться.

Макро 2

Чаз – Rayblade – Paladin
Хан – Astral – Blow
Уорен – Лучше всего нападать, если у вас есть Photon Eraser, если нет, используйте Posibolt
Рика – Dblslash
Рун – Legeon

Эта чудовищная штука сможет прикончить его за один ход! Удар Паладина от всей души Уорена нанесет 200 повреждений в любом случае, Рика делает приблизительно тоже самое, а Рун может нанести все 400! Это уже окончательно!

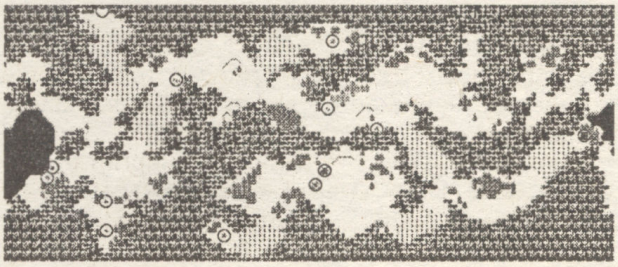
Таблица EXP

1 Living – 19,517*
2 Living – 9,758*
3 Living – 6,505*
4 Living – 4,879*
5 Living – 3,852*

*Число варьирует в зависимости от количества личинок червей, которых вы прикончили до того, как встретили песчаного червя.

Место – Я считаю, что лучшее место, чтобы бороться с песчаным червем, это Терми. Если вам повезет натолкнуться на пару гусениц по дороге, прикончите их, и будет чем расплатиться в трактире. Если натолкнетесь на личинок червей, убейте всех, кроме одной. Остерегайтесь! У них меньше 90 HP.

Дезолис



Макро

Чаз – Nazan, Gizan, или Zan (слева направо по энергии)
Рун – Nafoi, Gifoi, или Foi (то же самое)
Выберите последний 3 Fire based, если возможно.

Макро2

Чаз – Nazan, Gizan, или Zan (слева направо по энергии)
Рун – Nawat, Giwat, или Wat (То же самое)
Выберите последний 3 Ice based, если возможно.

Это все потому, что некоторые твари устойчивы к Основному Огню, и вы должны быть способны быстро определить это по цвету гадины. Вам придется уничтожить, других членов команды для этого. Уничтожьте каждого, но Чаз и Рун получат больше опыта.

Большинство людей здесь крайне восприимчиво к огню, и поэтому Огненный Шторм (Макро) нанесет им достаточно повреждений, чтобы прикончить их всех. Также они дают достаточно большое количество EXP для пары несчастных, потерянных и скучающих людей. За Sky Tiaras заплатят больше, если против кротов вы используете Red Helixes.

Профалисы

Эти парни обитают на Краю. Здесь нет надобности ни в каких макросах. Они не слишком сильные, но, к сожалению, крайне редко встречаются. А Они дают EXP, больше чем 5 (пять для тех, кому не верится) песчаных червей вместе или по отдельности. Они просто не способны нанести какой-нибудь вред вашему здоровью, особенно, если столкнуться с массированной атакой, подобной, например, Nathu, Legeon, Posibolt или Megid. Они имееют приблизительно 3000 HP, но это занятие стоит того!

Комбо

Заклинание 1 (используемый характер) + Заклинание 2 (используемый характер) = Комбинация. Если имеется значок, который означает, что вы можете этим воспользоваться.

Negatis (Рун) + Nagra (Кира) = Черная Дыра
Wat (Рун) + Zan (Чаз/Элис) / Hewn (Кира) = Метель
Hijammer (Уорен) + Tandle (Рун) = Круговой Взлом (действует только на механические обьекты)
Nawat (Хан) + Tandle (Рун) = Управляемый Гром
Deban (Рика) + Megid (Чаз) + Legeon (Рун) + Posibolt (Уорен) = Разрушение (Все должно быть в точно таком порядке)
Zan/Hewn (Кира/Рун/Чаз/Элис) + Flaeli/Foi (Кира/Рун/Чаз) = Огненный шторм
Crosscut (Чаз) + Efess (Рун) = Великий Крест
Savol (Хан) + Diem (Рун) = Холокост (Это просто ужас какой-то! Используйте точные периоды заклинаний – не выше, не ниже. Действует только на живых существ, а не на механизмы)
Death (Элис) + Illusion (Рика) = Смертельный образ.
Rayblade (Чаз) + Astral (Хан) = Удар паладина
Holy Word (Радж) + Efess (Рун) = Очищающий Свет
Burstroc (Уорен) + Foi/Flaeli (Чаз/Кира/Рун) = Метеор
Phonon (Деми) + Airslash (Чаз) = Тихая Волна
Wat (Хан/Рун) + Foi (Элис/Кира) + Tsu (Чаз) = Тройной Бластер.

Сравнение материалов

Здесь описываются материалы, которые вы можете купить или найти для какого-нибудь персонажа.

Leather – Дешевая кожа песчаного червя, прокипяченная в воске.
Carbon – Волокно с углеродным основанием
Titanium – Титановый сплав
Graphite – Особый графит (Не алмаз! Другая кристалличекая решетка.)
Ceramic – Керамика
Psychic – Наполнен защитной магией
Spaced – Двойная оружейная плата, для андроидов
Silver – Низкочастотная Лакония

Elastic – Защита от сильного напряжения
Compound – ???
Plasma – Строится на плазменной защите
Laconia – Высокая защита Лаконии
Reflect – Сильное сопротивление волшебству и техникам
Guardian (Включая Кольца) – Ничего не известно.

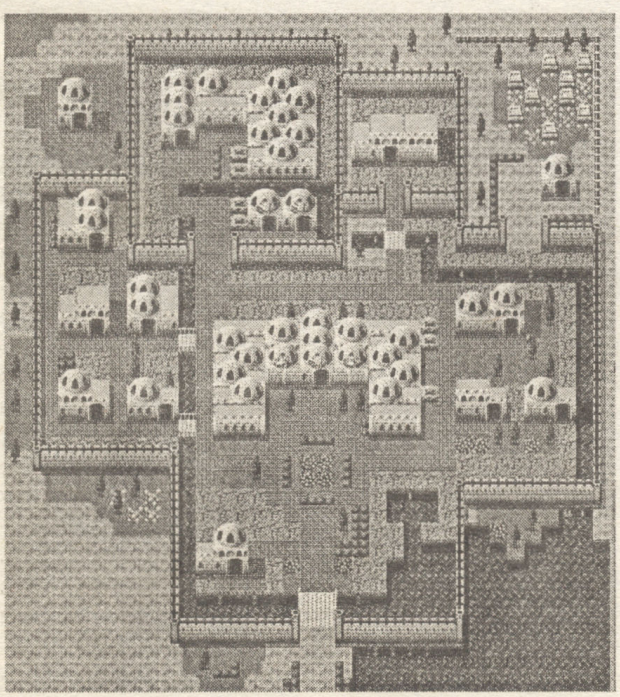
Транспортные средства

1. Лэндровер – Бронированное транспортное средство, способное передвигаться по зыбучим пескам. Вы получаете его после того, как встретите Деми в форт Зио, и вы откроете Машинное Отделение. HP – 740. Движения: Кластер (*8) – атака против всех врагов (приблизительная мощность 200); Гравитон (*8) – Магия Деми против всех врагов (приблизительная мощность 300).
2. Ледокол – Транспортное средство, способное проходить через ледяные стены. Вы получите его после инцидента в Куране, Уорен получит Ледокол на всякий случай. HP – 960. Напалм (*8) Против всех врагов, с приблизительной силой 200. H-сфера (*4) – Убивает всех врагов мгновенно.
3. Гидрофол – Использует воздушную подушку, благодаря которой можно пересекать океаны. Появляется после башни Гарубека, когда вы достигаете Мотавии. HP – 680. Движения: Громовая сеть (*8) – Магия грома, против всех врагов.(Приблизительная мощность 300). X-Взрыв – Тяжелые повреждения против всех врагов (Мощность 500).
4. Ландейл – Космический корабль. Появится, когда ваш маленький космический корабль разобьется на Храме Раджа.

Прохождение

Глава 1. Основание рока

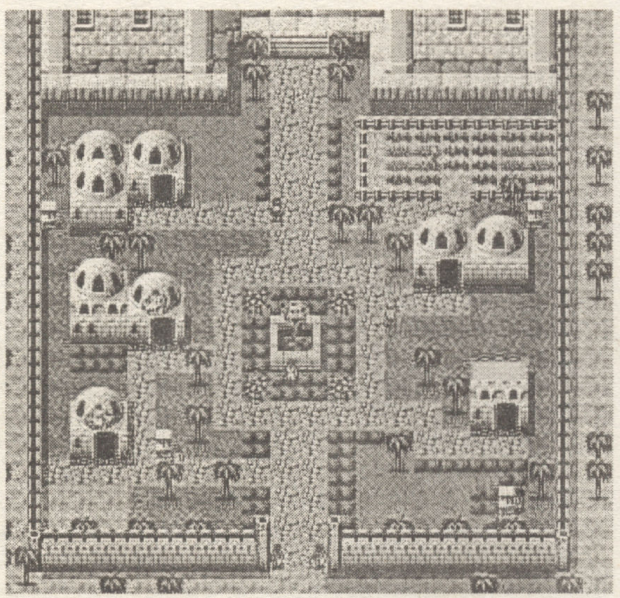
Наша история начинается в городе Айдо. Вы, Чаз Эшли, в компании очаровательной Элис Бранг-



вин путешествуете в Пиату. Просто так, без особой на то причины. Временами парню с девушкой необходимо попутешествовать вместе – это называется переходный возраст. Когда идете туда (автоматически), вы узнаете краткую предысторию этой игры. Когда она закончится, вы расстаетесь с Элис, жалко, конечно, но такова судьба. Получив управление в свои руки, идите направо и поднимитесь к двери. Войдите внутрь и поговорите с главным, и узнаете все о вашей миссии. Идите налево, вниз по лестнице. Она находится как раз сразу за комнатой начальника и спускается к самому основанию. Там вы встретите человека по имени Хан, который захочет узнать, что случилось с профессором Холтом. За определенную плату этот тип присоединится к компании. Очень меркантильная личность. Когда вы спуститесь по лестнице, вы снова встретитесь с Элис. Бедная девушка ужасно расстроена и поэтому бросается на все, что движется. Что не движется – подвинет и бросится. К тому же она невероятно сильна. В первом сундуке лежит Monomate . Прежде чем вы пойдете вниз, зайдите направо, чтобы получить 100 месет. Не стоит разбрасываться деньгами, тем более первыми. В третьем сундуке лежит Antidote. Теперь снова спускайтесь вниз. Вы найдете связку ломаных-переломанных, ржавых-прежавых труб и одного неестественно подозрительно выглядевшего монстра.

Битва с боссом – Иггланова

Макро A
Элис – Vortex
Чаз – Attack
Хан – Attack
HP – 300



У этой твари есть два хода и Fission, способный выпускать немного Xanafalgue при атаке. Если у всех здоровье упадет ниже 10 пунктов, лечитесь с помощью Чаза или Хана. В принципе, пять Vortex и Attack с легкостью избавят вас от этой надоедливой гадины.

После того, как вы прикончите его, эта вредина Элис начнет критиковать Чаза за всякие там колебания и медлительность. Женщины, они ведь всегда так – что не сделаешь, все им не по нраву. Возвращайтесь к офису главного, и тот начнет яростно утверждать, что никаких монстров они тут не разводят. Не опуская честных глаз, разумеется. Вы теперь встретите одного человека, которого должны помнить – Зио.

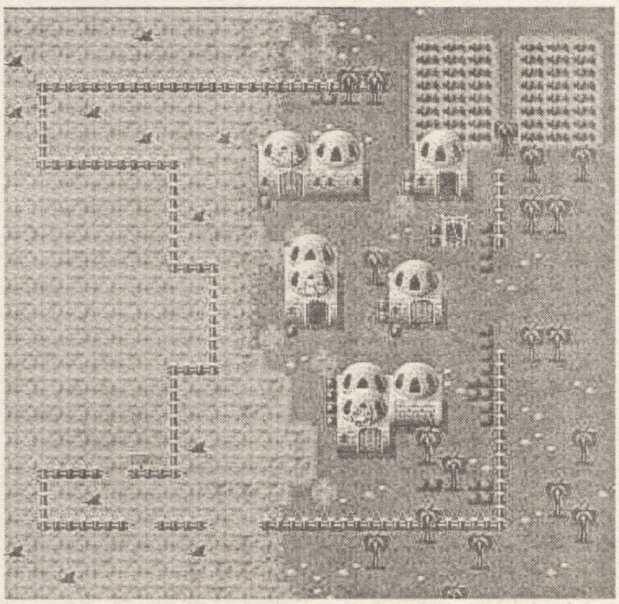
Город – Пиата

(Цены в трактирах, здесь и в остальных местах рассчитывались, исходя из того, что компания состоит из пяти человек)

Трактир: 25 месет. В этом городе находится академия, также вы должны идти сюда, когда будете искать Пропавшего Студента.

Сперва выйдите и немного отдохните. Купите немного Monomate, а затем идите на северо-восток, в Долину Рождений.

Глава вторая. Город камней

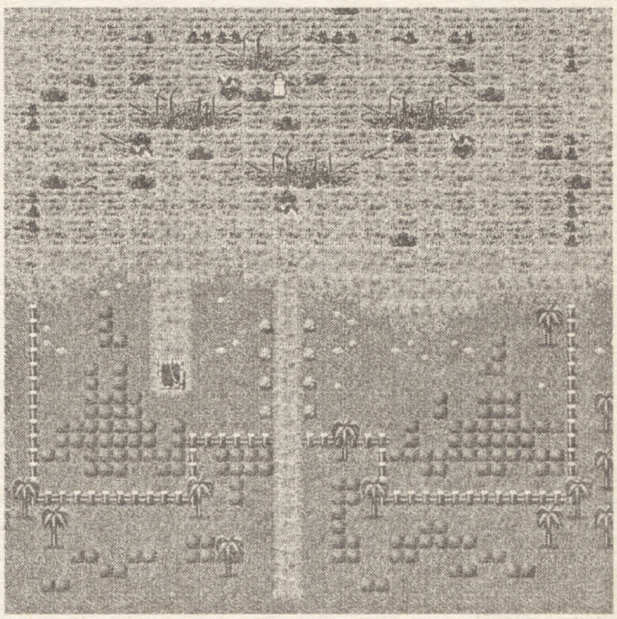


Город – Мил

Трактир – 50 месет. Здесь вы получите миссию расправиться с песчаным червем. Находится неподалеку от форта Зио.

Когда вы добираетесь до города (его можно узнать по расположенным неподалеку зыбучим пескам), идите в магазин и купите себе Antidote. Также не поленитесь зайти в оружейный магазин. Я бы посоветовал вам приобрести Steel Sword, парочку Hunting Knives для Хана и один или два (в зависимости от вашего материального состояния) Slasher. Если у вас вообще мало денег, купите Boomerang. Не забудьте экипироваться всем этим добром. Никакая броня вам не потребуется, так что не волнуйтесь по этому поводу. Теперь спокойно выходите из Мила и пройдите немного на северо-восток. Когда вы попадете в Зему (таково название этой пресловутой Долины Рождений), идите прямо в пещеру. Пещера в долине... Весьма забавно, не правда ли? Если вы пойдете на север и дойдете до самого конца, то получите Monomate. Если сперва пойдете направо, то получите Carbon Suit. Оденьте в это странное платье Чаза. Разберитесь с парнем, стоящим около зеленой двери, и тогда сможете посмотреть небольшую заставку. Ну, поняли? Вы должны идти на юг, в город Молкум, чтобы заставить Алшлина исцелить город Земы.

Глава 3. Алшлин не то, чем он кажется



Город: Молкум

Странное местечко этот Молкум. Здесь нет ни одного трактира, можете себе это представить? Мне, например, сложно. Но это еще не все. Здесь нет ни одного магазина! Невероятно, правда? Единственное, чем может похвастаться этот город, так это тем, что здесь обитается Рун. Вернее, вы его здесь найдете.

Идите на юг, прямо до городских стен. Выглядит городок, как и любой город, как говорится, ничего выдающегося. Разумеется, если не считать полного отсутствия чего бы то ни было и того незначительного факта, что все здесь сожжено дотла. Тут-то вы и встретите этого парня, Руна. Мощный, надо заметить, тип. В два раза сильнее Элис на ее первоначальном уровне. Что ж, теперь можно двигать на восток, в славный город Круп

Вот с этим-то городом точно все в порядке, и трактир есть, месет этак за 75. Пока тут нет ничего интересного, появится позднее по ходу игры. Мой вам совет: не бросайтесь сразу модернизировать вашу кожаную одежду до углеродной, так как в следующем городе сможете приобрести титановые доспехи, а это, как вы понимаете, лучше на несколько порядков. Идите на север, к долине лабиринтов. Рун, мерзкий тип, сразу начнет хвастаться чем ни попадя. Велика заслуга – пещеру открыл посреди новой долины. Зная геологическое строение этого мира, подобное деяние отнюдь не подвиг. Эта пещерка – весьма приятное местечко, никаких тебе сверхсложных заворотов и тому подобной гадости. На пер-

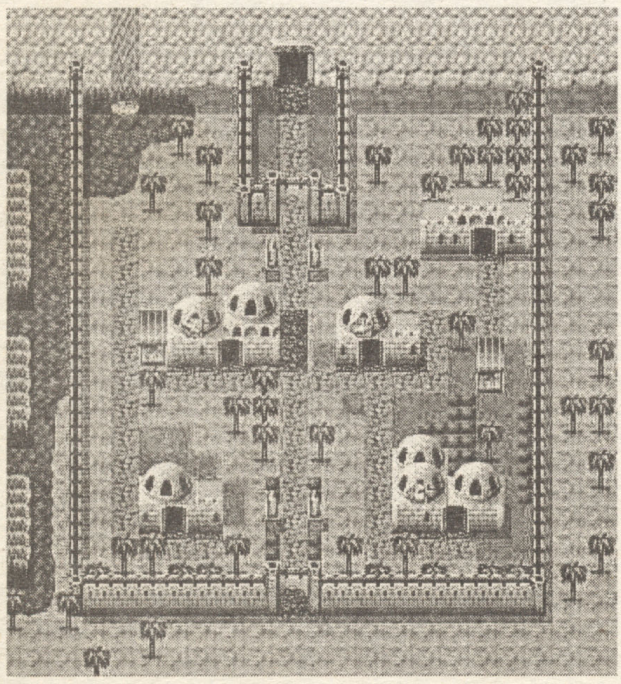
вом перекрестке идите через дверь, там лежит Antidote. На втором, в принципе, нет ничего интересного, так что продолжайте идти налево. Также ничего интересного вы не найдете, если поднимитесь наверх. На третьем перекрестке идите прямо и (о па!) целых 300 месет на халяву. На халяву мы тут все падки.

Следующим городом на вашем пути окажется некий Тони с вполне приемлемыми ценами в гостиницах (75 месет). Тони – он такой, он хороший. Здесь даже все магазины есть, и цены небольшие. Здесь Алшлин обитается.

Достигнув Тони, в первую очередь убедитесь, что разэкипировали, т.е. сняли все шмотки с Руна. Он тут очень заважничал и решил вас покинуть. Чтобы сделать это, зайдите на экипировочный экран и нажмите сначала лево, а потом А. Раздев его, бедного несчастного, продайте его Circlet и Whitmamantle. Wooden Cane – весьма полезная штука и потом вам еще пригодится. Если вы используете ее в сражениях, то это будет действовать как Res. Толком экипируйтесь и идите в дом са-а-а-мого главного в этом городе. Губернатора, мэра, ну, в общем, не важно. Поговорите с парнем, удобно устроившимся на стуле, нахально отвечая на каждый вопрос «ДА». После маленькой заставки Рун покинет вас, прихватив с собой дедушку Дорина. Зато к вам присоединится Гриз, очень даже неплохой парень, хоть и синий.

Глава 4. Другое подземелье?

Поднимитесь и идите налево, и вы найдете другое здание. Войдите в него и тщательно стены и переборки внутри, и не без удивления обнаружите, что эта не то птица, не то зверица Гриз обладает весьма полезным умением по открыванию потайных дверей. Идите вперед, по дорожке, и когда у вас появится возможность, спускайтесь вниз по лестнице, а потом следуйте направо и спуститесь по другому лестничному пролету. Идите к двум сундукам с сокровищами. В каждом найдется Alshline, а в другом еще и Escapipe.



Используйте его, чтобы покинуть подземелье, и затем идите в магазин инструментов и купите пару Telepipes. С помощью одного покиньте город. Ну, вот мы снова в Земе!

Глава 5. Семя жизни

Убедитесь, что вы экипированы макросами по самое не хочу, и только потом входите в Зему. Потом свободного времени на то, чтобы это сделать, у вас просто не будет. Не забудьте заодно и вылечить всех и каждого. Профессор Холт не оставляет своих гнусных исследований, напряжение нарастает, нарастает, нарастает и в итоге:

Босс – Иггланова!

Макро А:
Элис – Vortex
Чаз – CrossCut
Хан – Wat
Гриз – Attack
HP – 300

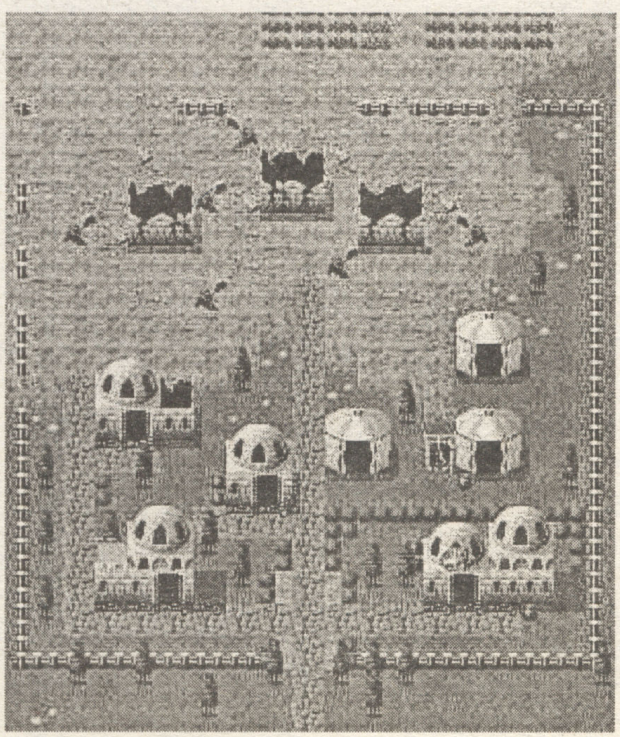
Вы должны помнить этого парня. Тот же самый гад, что и был в начале. Так что используйте Макро, и он уже история. Короткая сказочка с печальным концом.

Теперь можно войти в город. Он тоже носит название Зема. Как видите, никто оригинальничать не стал. Здесь цены уже просто немереные. Трактир вам обойдется в целых 100 месет. Впрочем, вам все равно придется потратиться. Во-первых, для того, чтобы купить Graphite Suit для Хана и Broad-Axe для Гриза. Впрочем, если у вас нет денег, то обойдутся. Теперь возвращайтесь в Долину Рождений, путь-то вы, надеюсь, помните? Сперва идите направо, а затем сворачивайте налево. Теперь-то уж этот злодей-экспериментатор Холт не стоит на вашем пути. Войдите в дверь, и вы окажетесь в приятном местечке, оборудованном по самому последнему слову техники, а то и двум последним словам. Музыка приятная играет, и всякие другие прелести. Теперь идите вперед, пока не увидите два эскалатора, один из которых (W3) едет в восточную секцию, другой (E3) к Центральному Блоку. Садитесь на правый и езжайте к этому самому Центральному Блоку. Когда доберетесь до маленького мостика, идите направо, а потом вниз. Таким образом, вы попадете в комнату с двумя дверьми. Если у вас все в порядке с ориентацией, то есть я хотел сказать с ориентированием, идите в правую, если не все, то в левую. Все равно это не играет никакой роли. Когда вы доберетесь до этого псевдоэкспериментатора Холта, поговорите с ним по душам. После этого вы встретите нуману (раса такая) по имени Рика. Очень милая девушка с очень большими ушами. Разумеется, рыжая, этакий гипертрофированный эльф. Это солнышко присоединится к вашей компании после того, как вы поговорите с ней о системах по охране окружающей среды, оставшихся от древних цивилизаций. В наше время такие барышни по большей части активистки Гринпис, интересующиеся секретами пирамид и Атлантид. Не лучшие увлечения, но перевоспитать

можно. Заодно вы узнаете о Деми, которую Зио взял в заложники.

Глава 6А. Небольшой перерыв в работе по спасению мира

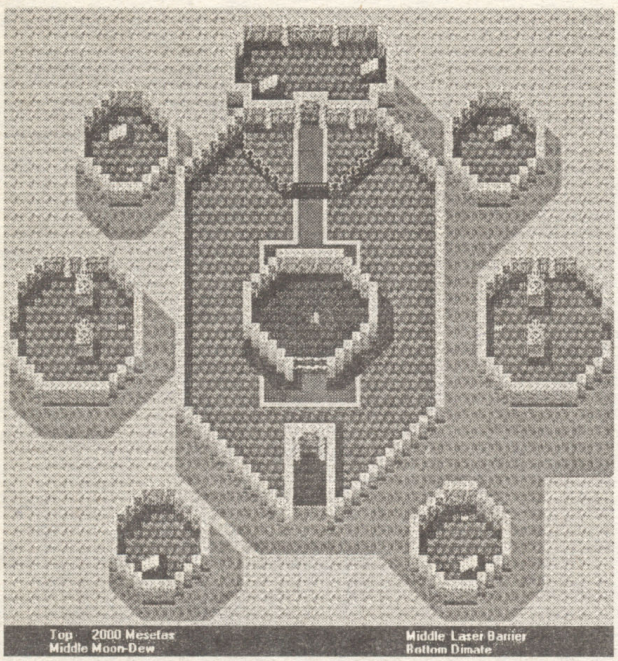
Как только вы покинете Зему, идите по мосту на север. Затем сворачивайте налево к Айдо.
Айдо – это очередной город на вашем трудном пути. Цены продолжают расти и на этот раз вам придется выложить за трактир аж целых 250 месет. Не слабо, правда? Впрочем, это место в скором времени будет знаменито на весь мир! Еще бы, ведь это родной город Чаза и Элис. Именно здесь начинается пара из Миссий Гильдии Охотников, известные под названием «Собака Тинкербекла» И «Испорченная Жизнь». Впрочем, подробнее о этих заданиях можно будет прочитать в соответствующей главе, которая так и называется – Миссии Гильдии Охотников. Расположенный поблизости городок с забавным названием Налья более приемлем в Финансовом отношении. Здесь посещение трактира обойдется в 125 месет, не много и не мало, то есть в самый раз. Правда, здесь нет ни оружейных, ни магазинов по торговле доспехами, да и вообще здесь нет магазинов, но это не беда. Мы же не за покупками путешествуем. А время тем самым неумолимо движется к катастрофе, впрочем, локального масштаба. Это крушение даст Деми улучшенный Phonomzer. В принципе, вы идете, чтобы полюбоваться на разрушенные здания.
Начните с миссии Владелец ранчо и дальше идите по порядку. В то время, когда вы находитесь в Гильдии Охотников, вы заодно можете получить и некоторый материал. Идите в самую правую часть этого здания, там находится дверь. В первой комнате, правда, это очевидно. Во второй комнате находится костюмерная или как там еще называется помещение, где хранятся костюмы. В третьей обитает Леди Гильдии Охотников, дамочка, испытывающая к вам крайне сильные чувства, на грани умопомрачения, так что хранит для вас самые хорошие рабочие места. В четвертой, последней комнате имеется trimate и 1000 месет. Теперь идите и спокойно покупайте новое обмундирование для вашей компании. Затем идите на восток к Налье. Вам это нужно для повышения энергии. Теперь неплохо было бы продержаться здесь немного, будучи атакованным со всех сторон монстрами. Но не стоит входить в развалины на северо-западе Нальи. Ждите, пока не появится Деми, иначе все ваши мероприятия не будут иметь смысла. Так, разве что позлить экологов и Рику. Если вы решили повысить за этим занятием свой уровень, то я настоятельно советую вам использовать такое вот макро:
Хан – Wat
Элис – Zan
Рика – Attack
Чаз – Attack
Гриз – Attack
Поместите это в указанном порядке, потому что Хан медленнее Элис, и это снизит шанс перекрывания. Рика быстрее Чаза, который, соответственно, быстрее Гриза. Используйте это в любой ситуации и победа вам гарантирована. Три мертвых скорипуса принесут вам аж 150 экспы. На всякий случай запомните, никогда не останавливайтесь в гостинице Айдо. Гораздо лучше идти ночевать к себе домой – как минимум 250 месет экономии, не говоря о том, что вообще лучше спать дома. Когда вы будете полностью удовлетворены своим уровнем, смело бросайтесь на истребление песчаных червей. С шестью с половиной тысяч месет вы сможете приобрести Saber claws для Рики и Ceramic Sword для Чаза. В противном случае вам удастся лишь заполучить Struggle Axe или доспехи.

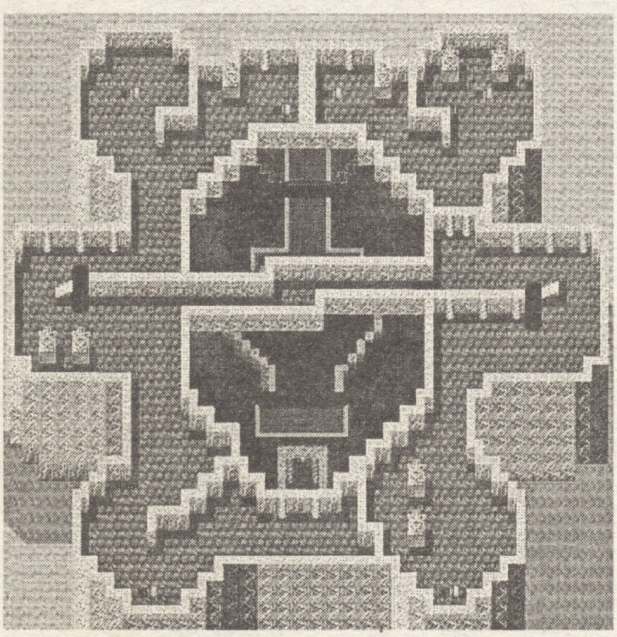


Глава 6Б. Переговоры с заложником

После всех этих разборок вы сможете войти в пещеру к северу от Айдо. Предупреждаю: это место слишком жестоко, чтобы просто так туда соваться без всяких на то причин. Правда, причина есть – вам туда нужно. Место это носит ироничное название – Проход. Ага! Попробуйте пройти, сохранив живыми хотя бы половину команды. Спуститесь вниз, чтобы взять Dinamate. Дальше опять вниз (прямо нет ничего интересного), потом поворачивайте налево и идите, пока не выберетесь из этого ужасного места.
Ну вот, у вас на пути очередной город. Называется он Кадари. Если вас это интересует, а ведь наверняка интересует, трактир здесь обойдется вам в 200 месет. Здесь вам придется разобраться с Пропавшим студентом (см. Миссии Гильдии Охотников). Также этот город славится своими отнюдь не замечательными достопримечательностями. Здесь находится центр этого культа

Зио, а также и форт Зио. Позднее тут появится еще и космопорт.
Войдите в форт Зио. Когда вы будете внутри, первое, что бросится вам в глаза, это лестница. Но стоит вам попытаться подняться по ней, вы будете отброшены назад силовым полем. Не





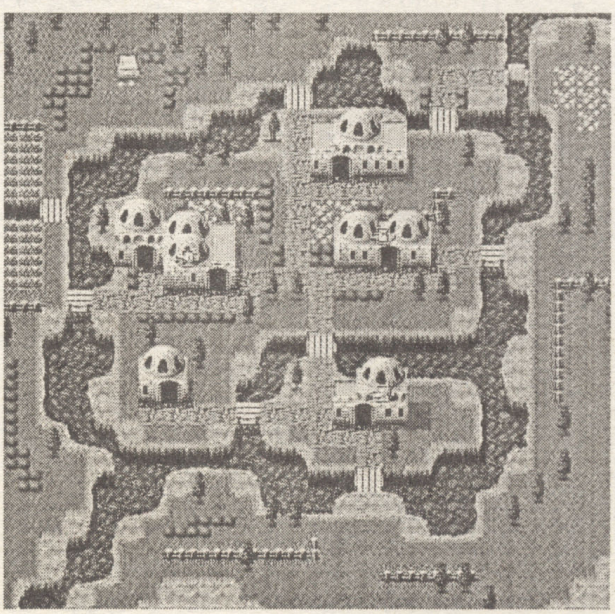
волнуйтесь по этому поводу, поскольку практически до конца игры вам там просто нечего делать. Теперь идите направо или налево, это не имеет принципиального значения, и обследуйте весь форт в поисках разнообразных полезных и бесполезных предметов. Когда вы это сделаете, поднимайтесь по левой лестнице. Избегайте ямы и идите в противоположную сторону, а затем идите в прихожую. Теперь поднимитесь по лестнице, можно перепрыгивая через ступеньку. А теперь опять вверх по лестнице, на этот раз точно придется прыгать через яму. Перепрыгнули? Теперь идите налево и поговорите со стоящим тут человеком, и тогда начнется...

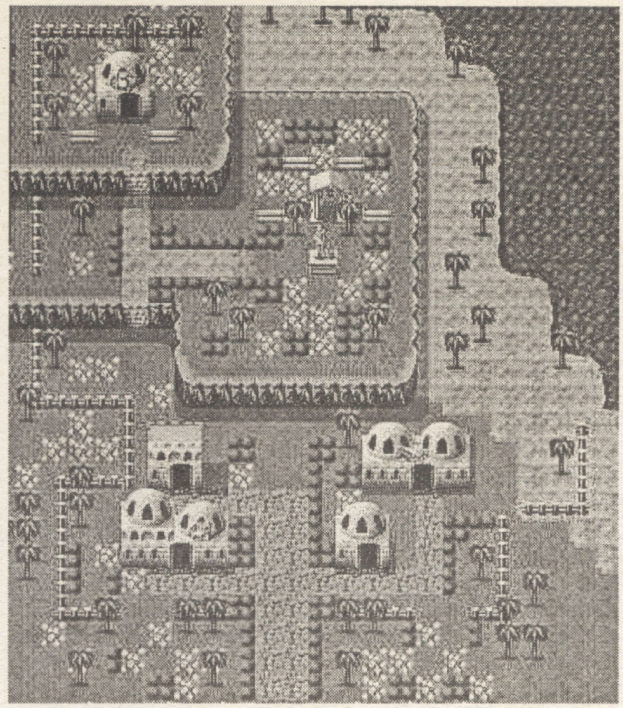
Битва с боссом по имени Джава

Макро А:
Элис: Saner
Гриз: War Cry
Рика: Deban
Хан: (Gi)wat
Чаз: Airslash
Макро В:
Элис: Vortex
Гриз: Attack
Рика: DblSlash
Хан: (Gi)wat
Чаз: Crosscut
Начните с Макро А, а потом уже долбайте его до победного конца при помощи Макро В, и этот, с позволения сказать подонок, по своему физическому состоянию уподобится взбитым сливкам или желе.
Дальше я бы предложил вам идти наружу и записаться. Не только потому, что вы победили босса, но и для того, чтобы получить возможность залечить раны. Вы должны идти по лестнице вверх, к дороге. Разэкипируйте Хана и Элис. В начале я уже говорил, как это сделать. Идите дальше, и по дороге вы встретите очень полезного персонажа – Деми. Андроид, конечно, но симпатичная. А дальше вам предстоит сражение с Зио. Не парьтесь особенно. Это не займет много времени. Зио использует Magic Barrier, который восстанавливает все его повреждения, кроме того, он использует Nightmare и в придачу Black Wave на Чаза. Теперь вы будете вынуждены покинуть поле боя (мультик покажут) с практически умирающей Элис на руках.

Глава 7. Говори, ровер, говори!

Элис очень устала. Истекает кровью, бедняжка, и даже рыжие от природы волосы выглядят так, будто их залила эта липкая жидкость, прежде струящаяся по сосудам. Кода вы получите управление в свои руки, покидайте этот проклятый город Круп. Идите на юг, но сверните налево на





развилке. Когда вы достигнете определенного места, из земли выползет странная штуковина. Это Машинный Центр. Подойдите поближе, а еще лучше войдите внутрь, получите ключ управления, подлечитесь и спускайтесь вниз. Вы бездвозд-мезд-но (как говорила в свое время Сава) получите хороший новенький Лендровер. Чтобы вернуться наверх, используйте его как любой другой предмет. Затем идите направо и по зыбучим пескам двигайтесь в сторону Мозена.

Гостиница в этом городе обойдеся вам в 225 месет. Если вы взялись за миссию с собакой Тинкербела, то вы выполняете ее здесь. Если вам в этом городе ничего не требуется, идите дальше на северо-восток, опять через зыбучие пески и остановитесь в городе Терми. Гостиница здесь стоит немного дороже 250 месет. Здесь вы можете зайти в магазин подарков и порадовать Элис, купив ей меч и Perolymate, особенно если вы взялись за эту миссию Гильдии Охотников. Также это то место, где можно отдохнуть после долгого и муторного истребления песчаных червей.

На самом деле пришло время использовать Деми в схватках с мета-слизнями. Если вы растопчете двух зол-слизней, которые потом трансформируются в мета-слизней, вы получите аж 500 экспы. Поднимите каждого по крайней мере на два или три уровня, потому что на вашем пути лежит башня Ладеа, а это задачка не из легких. Подойдите поближе, и перед вами встанет Злобный **Бос – Гай-Лагуах.**

Макро А:
Деми: Barrier
Гриз: War Cry
Рика: Saner
Чаз: Crosscut
Рун: Giwat

Макро В:
Деми: Phonon
Гриз: Attack
Рика: Dblslash
Чаз: Zan
Рун: Giwat

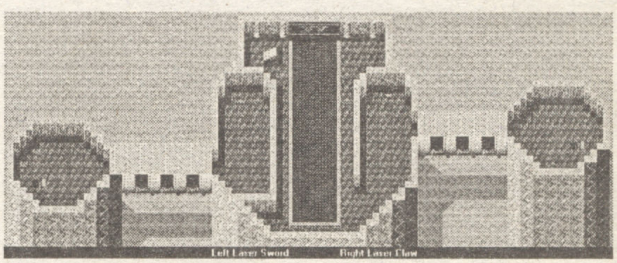
Макро С:
Деми: Medic Power
Гриз: Attack
Рика: Dblslash
Чаз: Zan
Рун: Giwat

Сначала используйте Макро А, Затем В, пока Phonon Деми не кончится, и тогда уже добивайте его Макро С. С вредителем рода человеческого, да и нечеловеческого покончено, и Psycho-Wand у вас в руках..

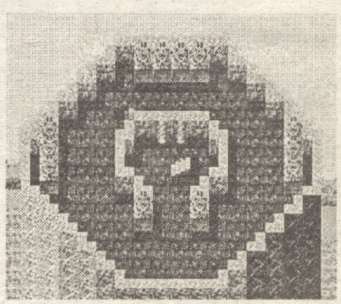
Дальше начинается просто до безумия печальная история. Идите прямо в Круп, а там... Элис. Рыжее солнышко Элис. Только и успела сказать Чазу последнее прости-прощай. Она умерла. Можно на немного отойти от приставки и поплакать где-нибудь в уголочке. Когда вернетесь, продолжим.

Глава 8. Система Нурвуса

Покинув это печальное место, вы должны вернуться к Форту Зио. Месть не самое достойное деяние, но за Элис можно и отомстить. Рун ска-



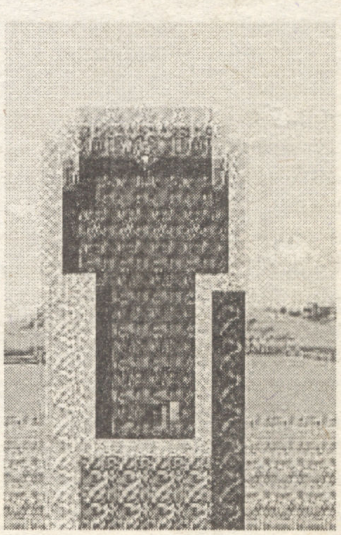
жет, что знает, для чего Psycho-Wand. Теперь вы можете спускаться к основанию форта Зио... Нурвус. Нурвус сможет легко провести вас через преграды. Когда вы доберетесь до второй мостоподобной конструкции, остановитесь и подготовьте следующие макросы, ведь вас ждет сражение с **Зио**.



Макро А:
Деми: Barrier
Рика: Saner
Гриз: War Cry
Рун: Psycho-Wand
Чаз: Crosscut

Макро В:
Деми: Phonon
Рика: Deban
Гриз: War Cry
Чаз: Crosscut
Рун: Gifoi

Макро С:
Деми: Medic Power
Рика: Dblslash
Гриз: Attack
Чаз: Githu
Рун: Gifoi

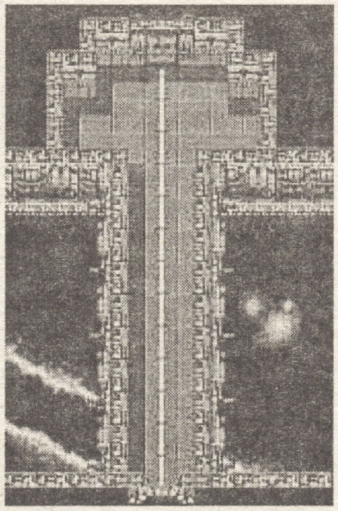


Макро D:
Деми: Attack
Рика: Dblslash
Гриз: Attack
Чаз: Githu
Рун: Gifoi

Для новичка Зио очень жесток, но к нам взывает кровь Элис. Используйте Макро А, затем Макро В до тех пор, пока не кончится Phonon. После этого Макро С до тех пор, пока не кончится Medic Power, ну, и в конце концов Макро D для остальной части сражения. Убедитесь, что вы можете использовать Psycho-wand, прежде чем вступать в битву. Рун-то как раз и не должен ее использовать, но Crosscut Чаза нанесет гораздо больше повреждений, чем Gifoi.

После этой битвы вы теряете Деми, так что осталась всего одна девушка – Рика. Кроме того, придется проститься с Гризом. Впрочем, в Зелане к вам присоединится Уорен. Он, как и Деми, андроид со своей особой мощью. Medic Power у него, правда, нет, но он значительно более сильный.

Глава 9А. Будет ли Зелан проблемой?

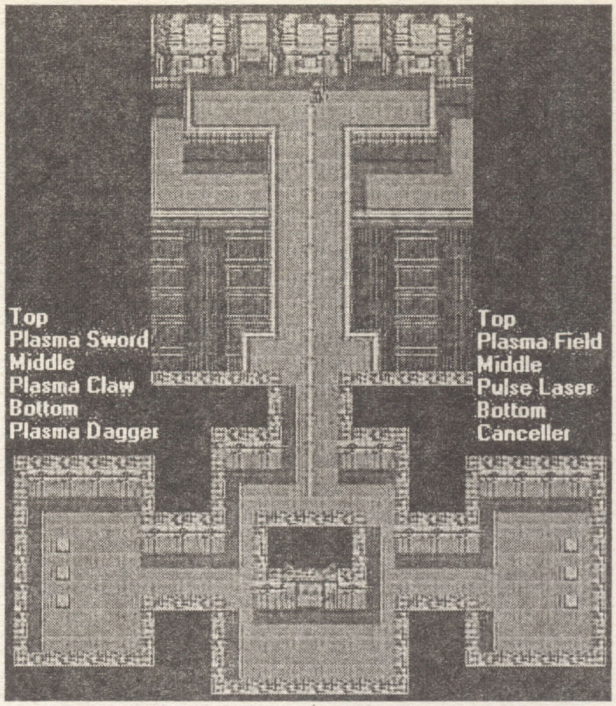


В начале у вас будет небольшой перерыв. Существует особая техника этой игры, которая делает ее еще более захватывающей и интересной. Вы скажете, куда уж больше, и ошибетесь, есть куда, и эта техника проиллюстрирует мое мнение. Иногда ее называют Накачкой. Вы, скорее всего, наблюдательны и не могли не заметить, что когда один или большее количество членов Вашей команды умирают, чудом оставшиеся в живых вдруг обнаруживают, что получили большее количество опыта, чем обычно. Это происходит вследствие того, что дополнительный опыт переходит к героям, выжившим в очередной стычке.

Иногда в этой игре попадаются ситуации, где один или два персонажа с легкостью разделывают под орех несметные вражеские полчища, таким образом, к ним переходят значительные суммы опыта их врагов.

Естественно, что в результате подобных превращений эти персонажи продвигаются вперед гораздо скорее, чем другие. Конечно, тише едешь – дальше будешь, но к нашей игре это высказывание не относится.

Пока у вас нет ни одного андроида, самое время поднять свой уровень. Это очень жестокая вещь, поверьте мне. Пусть Чаз использует Anti, а Рика использует Res на Руна. Рун, соответственно, будет защищаться. Также разэкипируйте Рику и



Чаза. В то время как Рун блокирует, он будет снимать одно повреждение, а Рика и Чаз, делая совершенно бесполезные вещи, быстро умрут. Теперь найдите Tarantellas. Эти маленькие жуки дадут вам целую тонну экспы, и все это может забрать себе Рун. Он будет получать уровни без времени. Как только вы получите Gigra, вы можете использовать это, чтобы забрать Tarrantellas. Вы можете вернуться и подлечиться, а затем вернитесь и повторите это. Мой вам совет: поднимите его до 29 уровня. Он получит один из лучших навыков в игре Efess. Когда он накладывается на Crosscut, это Темный Разрушитель. Эта штука способна нанести до 800 повреждений. Единственная проблема с ним состоит в том, что эта штука действует лишь на определенных монстров. Когда вы используете ее на других, то это наносит всего одно повреждение.

Глава 9В. Является ли Зелан проблемой?

Когда вы используете звездолет до Зелана, вы найдете шесть предметов, по три с каждой стороны, и Уорена. Он присоединится к вашей компании. По дороге в Куран вы встретите Волшебника Хаоса, злобного типа, расправиться с которым, правда, не составит особого труда, особенно с Уореном в компании. Сделайте так, чтобы каждый использовал свои лучшие нападения, и вы выйдете победителем из этой схватки.

Глава 10. Крушение храма

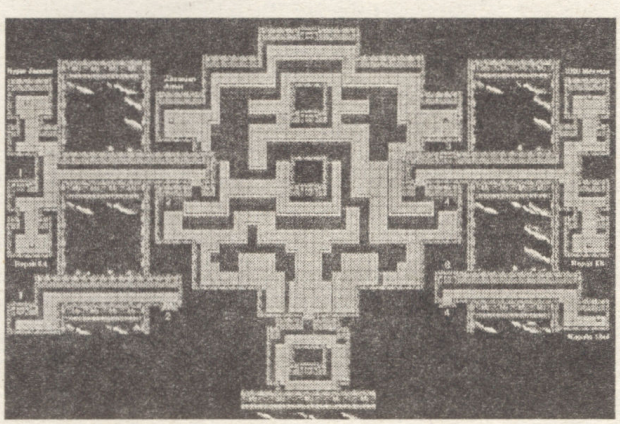
Вы выясняете, что в мрачном, мистическом городе Тайлере есть еще один космический корабль. По дороге вы подбираете бедного и неприкаянного Раджа. В своих умениях он чем-то подобен Рике – исцеляется, как сумасшедший. Но с другой стороны, у него нет и половины того обаяния и уж тем более таких ушей. Впрочем, вместо этого у него есть весьма полезное свойство – Ataraxia.

Это восстанавливает ТР всей компании. Теперь вы идете на север, и попадете в маленький городок – Риуон. Заметили, как подскочили цены? Трактир вам обойдется не меньше, чем за 500 месет. Это первый Дезолианский город на вашем пути. Немногие, кроме вас, слышали о космическом корабле Ландейле.

Идите к зданию к северу от гостиницы и поговорите с его владельцем. Говорите «нет» до тех пор, пока он не скажет что-то конкретное насчет космического корабля. После этого идите на запад в Тайлер.

Тайлер – это очередной город на вашем пути. Цены продолжают расти и теперь за трактир вам придется заплатить аж 550 месет. Это первый парманианский город. Здесь спит Ландейл. Здесь есть телепорт, и вы будете телепортироваться сюда еще множество раз для путешествий между планетами.

На западной стороне города есть могила. Исследуйте ее, стараясь так, чтобы это не выглядело как акт вандализма. Тогда вам откроется лестница. Пройдите по ней, и вы найдете весьма неплохой космический корабль. Теперь отправляйтесь в Куран. Здесь есть только один предмет,

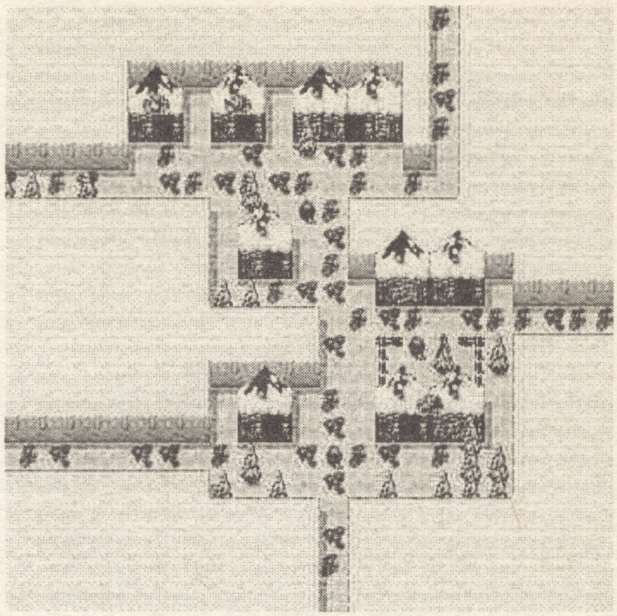


который вам действительно необходимо получить – Hyper – Jummer. Вы найдете его, если свернете направо на первой развилке. Если вы пойдете оттуда вниз, вы получите Repair-Kit, если пойдете вниз, то Hyper-Jummer. Если вы пойдете прямо, то найдете подъемник. Теперь пройдите через Куран. Когда Рика (О Господи, ОНА жива? Ничего не понимаю) скажет, что что-то виднеется в тени, тогда подготовьте следующее Макро. Вам предстоит сразиться с Темными Силами.

Макро А:
Уорен – Barrier
Рика – Saner
Чаз – Githu
Рун – Nagra (Или Nawat, если у вас ее нет)
Радж – Blessing

Макро В:
Уорен – Flare
Рика – Dblslash
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Радж – Ataraxia

Макро С:
Уорен – Flare
Рика – Dblslash
Чаз – Githu



Рун – Nagra (или Nawat, если у вас этого нет)
Радж – St. Fire

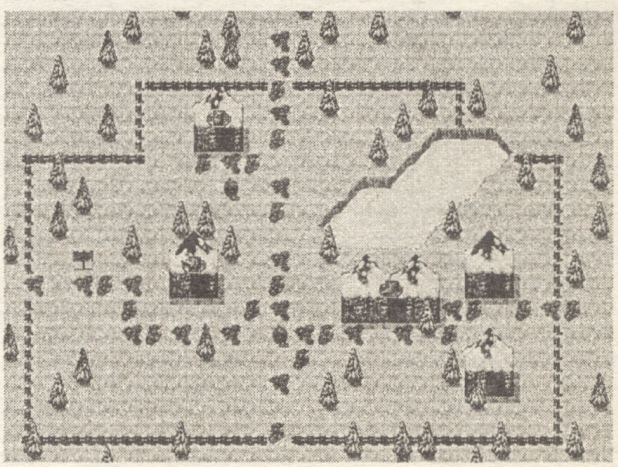
Макро D:
Уорен – Flare
Рика – Dblslash
Чаз – Githu
Рун – Nagra (Или Nawat, если у вас этого нет)
Радж – Sar

Используйте один раз Макро А, затем Макро В, пока не кончится Effes. Потом Макро С, до полного износа St. Fire, ну и под конец Макро D, пока Темная Сила не будет стерта с лица планеты. Если кто-то погибает, используйте время, чтобы восстановить его. (Ага, вот теперь все понял).

Глава 11. Проверка Дезолиса

Теперь от Зелана направляйтесь в Дезолис. Здесь вы найдете новый Ледокол.

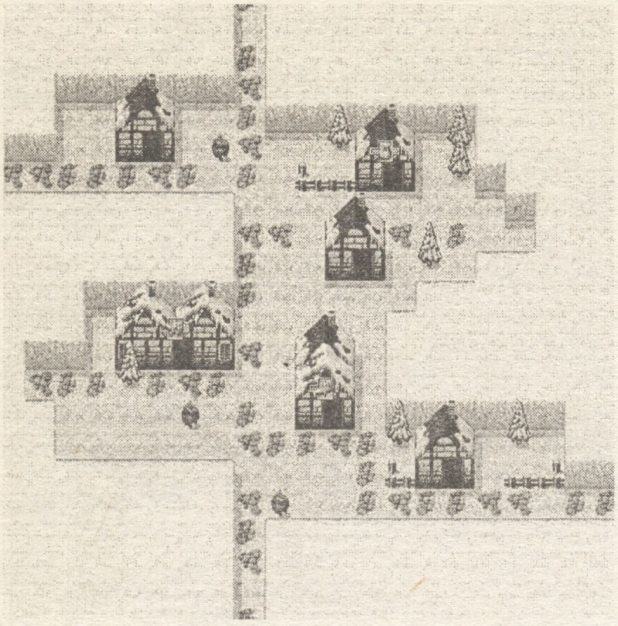
Город Зоса. Тратир здесь стоит 600 месет. Здесь вы можете арендовать парочку пингвинов. Без



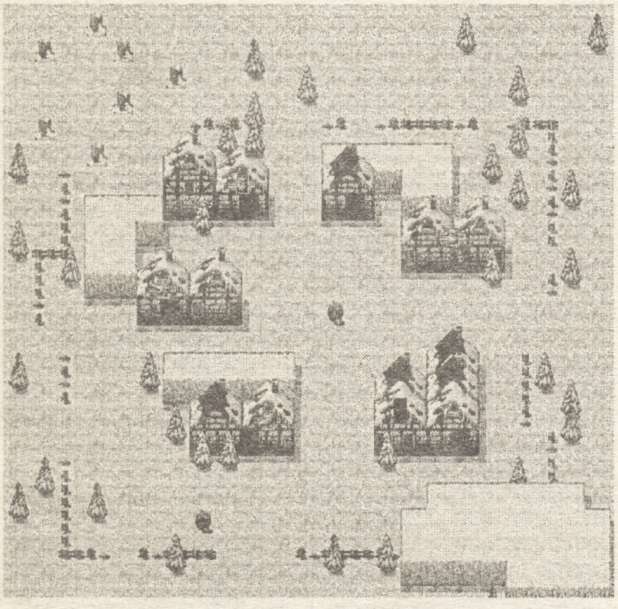
пингвинов никакая игра не заслуживает названия «гениальной».

Город Решел. Гостиница за 650 месет. Когда вы доберетесь досюда, на вас нападут четыре зомби. После башни Гарубка город будет излечен.

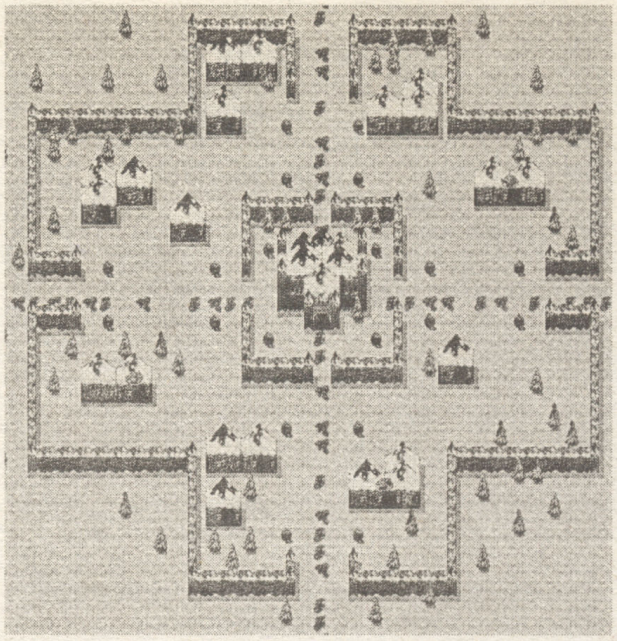
Город Миисе. Трактир обойдется в 700 месет. Магазин Диу будет открыт только после башни Гарубека. Горстка несчастных, страдающих от



Черной Волны (это болезнь такая), и после того как вы поговорите с Эсперсом и подниметесь наверх в гостинницу. Радж попадет в этот печальный список.



Город Джут. Трактир стоит 750 месет. Это такой своеобразный Дезолисоанский вариант Айдо. Теперь идите в небольшое местечко, именуемое в народе Таинственной Долиной. Она находится на востоке от Тайлера. Вы получите замечательный Silver Task для Рики, который представляет собой очень сильное оружие. Теперь идите в Решел. Непосредственно к северу от него находится центр климата. Когда вы войдете внутрь, вы встретите своего старого приятеля Гай-Луаха. Это место до предела набито разнообразными предметами и легкими противниками, так что не волнуйтесь, проблем у вас не будет. Когда вы с этим разберетесь, идите на юг к Миису, потом на юго-запад к Джуту, и вы попадете в Оружейные Поля. Здесь вы получите для Уорена Burst Rocket. Также вы получите различное оружие и броню. Для соединения Элис – Рун вам нужно будет уничтожить Раджа. Для этого сперва



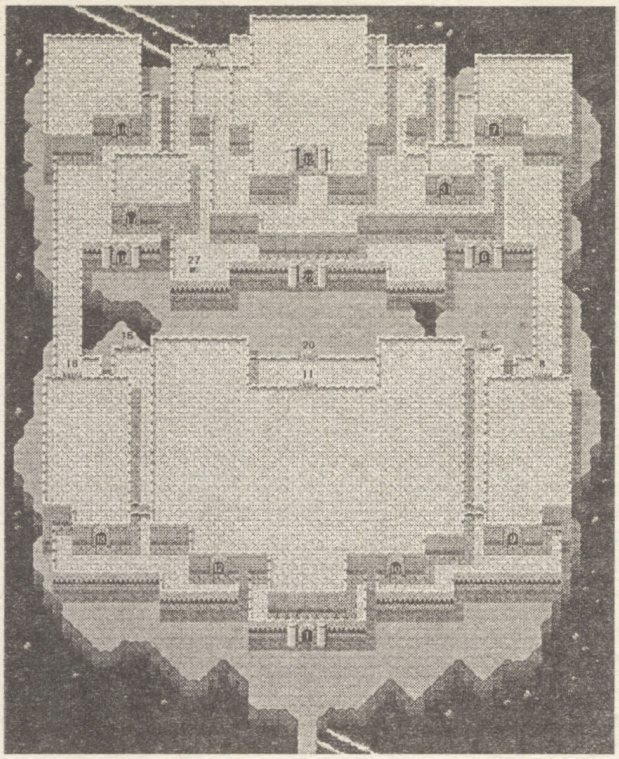
разэкипируйте его, а затем идите в Миис, зайдите в гостиницу, поговорите с Эспером и идите в комнату справа. Радж упадет. Тогда, напоследок, вы услышите слова, что Кира достигла башни Гарубека. Теперь идите к плотоядным деревьям. Как только вы придете туда, избегайте битвы. Сражаться с ними не имеет никакого смысла, поскольку это не даст вам никакой экспы. Теперь идите к особняку Эспера на юго-западе от Мииса. Дойдите до центра особняка. Когда охранники увидят Руна, они позволят вам пройти. Теперь входите в здание. Что будет дальше, я умолчу, вам самим лучше это увидеть. Но как только со всем будет покончено, выходите из здания и направляйтесь к храму Гумбиуса. Теперь поднимитесь по лестнице и поговорите с Дезолианцем в черном. Он не захочет дать вам Eclipse Torch. Как это ни странно, в этот самый момент телепортируются три парня и нагло похитят его! Вы представляете? Ясное дело, Дезолианец начнет волноваться. Ну что там говорить, он будет в бешенстве. Тогда вы и скажете, мол не волнуйся приятель, все будет в порядке, факел вы вернете, только надо разрешить вам немного попользоваться им. В делопроизводстве это обычно называется шантаж. Впрочем этот несчастный согласится. Теперь идите к своему звездолету.

Глава 12. Прошлое Пармы

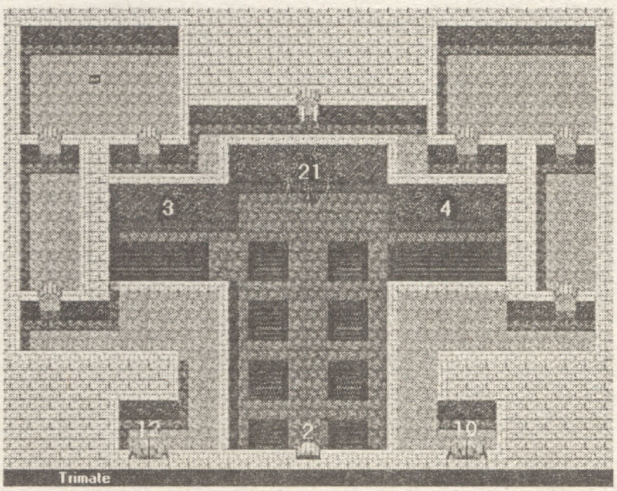
Выйдите из Воздушного замка. Когда вы сделаете это, то, надеюсь, не без удивления обнаружите, что атмосфера и гравитация просто совершенны. Уорен-то знает, о чем вам и сообщит, что это все искусственная среда обитания. Пройдите через это местечко и когда вы окажетесь в большой пестрой комнате, сразу готовьтесь к битве с **боссом по имени Ксе-А-Тулус**.

Макро А:

Уорен – Barrier
Рика – Saner
Чаз – Crosscut
Рун – Efess



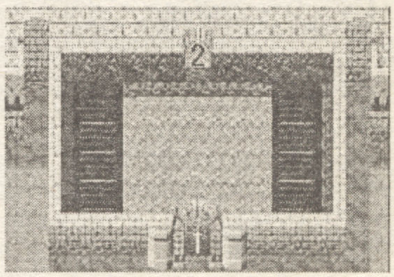
Кира – Warla
Макро B:
Уорен – Burstroc
Рика – Dblslash
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Medice
Макро C:
Уорен – Recover
Рика – Самую мощную версию Sar
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Medice



Как обычно, сперва используйте Макро А один раз, затем Макро В, пока вы не подлечитесь, затем Макро С, а потом опять Макро В. По сравнению с предыдущим глобальным сражением, с этими парнями будет не так уж и сложно разделаться. Rayblade снимает до 400 повреждений, но GrandCross повышает это аж до 700. Удостоверьтесь, что все ваши атаки направлены на одного парня, так что они не смогут блокировать ни одного комбо. Теперь идите и остановитесь прямо перед лицом Лашиака.

Теперь поднимайтесь и встаньте в круг. Вам сразу станет значительно лучше. Телепортируйтесь в Хинас или Мотавию, так как, на мой взгляд, это два лучших места, чтобы поднять свой уровень и здоровье. Затем возвращайтесь в замок и продолжайте идти прямо. Когда вы достигнете основания, сворачивайте направо и спускайтесь вниз до выключателя в левой стороне. Повернув его, возвращайтесь назад тем же путем. Тогда вы сможете сделать то, чего не смог делать Лутц.

Сразиться **с Лашиаком.**



Макро A:
Уорен – Barrier
Рика – Saner
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Warla
Макро B:
Уорен – Burstroc
Рика – Dblslash
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Medice
Макро C:
Уорен – Recover
Рика – Самую мощную версию Sar
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Medice

Используйте ту же самую стратегию, что в битве с Ксе-А-Тулами. На этот раз противник порядочно силен, и я надеюсь, что вы запаслись достаточным количеством оружия на Оружейных Полях. Вот сейчас-то оно вам пригодится. У этого злодея аж целых три хода, Another Gates, которые наносят повреждения всей компании одновременно. Thunder Albert – чудовищное творение магии грома, которое одно наносит столько повреждений, сколько у Уорена HP, и плюс ко всему еще и Prossession, который способен погрузить в сон любого члена команды. Он может расправиться с вами за одну-две атаки, если вы не будете как следует осторожны.

Если вам удалось с ним расправиться, воздушный замок начнет разрушаться. Покажите Дезолианцу Eclipse Torch, тем самым выведя его из состояния глубокой депрессии. Вы просто не представляете, как он будет счастлив, что святыня спасена. Теперь держите свой путь прямо к тем плотоядным деревьям.

Глава 13. Двойное беспокойство

Плотоядные деревья умрут. Войдите в башню Гарубека и коснитесь двух глазных яблок, а затем идите и встретьтесь с очередными Темными Силами. Под номером 2.

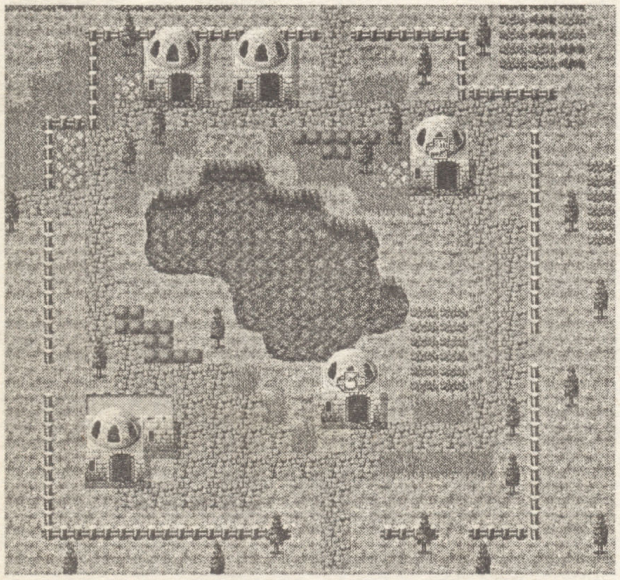
Макро A:
Уорен – Barrier
Рика – Saner
Чаз – Crosscut
Рун – Efess

Кира – Warla
Макро B:
Уорен – Burstroc
Рика – Dblslash
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Nafoi
Макро C:
Уорен – Recover
Рика – Most powerful Sar
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Medice
Макро D:
Уорен – Flare
Рика – Dblslash
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Кира – Nafoi

Разобраться с этим противником будет не так-то и просто. Если вы постоянно будете использовать Crosscut + Effes combo, то у вас появится шанс победить его, в противном же случае уж и не знаю чем вам помочь. Главное, не допустите, чтобы он применил Light Shower, потому что это сильно повреждает Уорена. В любом случае, надейтесь на лучшее. Кстати, я бы предложил вам разэкипировать Киру, потому что он покинет вас прямо после сражения.

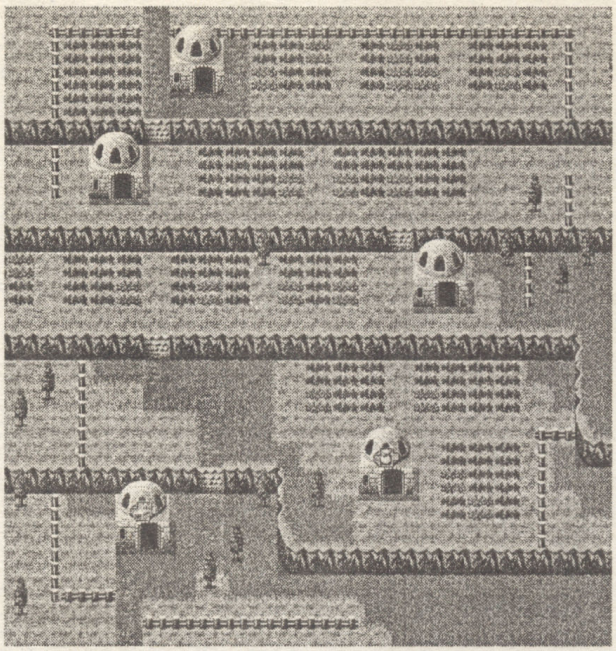
После того как с ними будет покончено, вы получите в подарок от Деми чрезвычайно полезное транспортное средство – Гидрофол. Он может двигаться по воде, а это весьма полезное свойство. Теперь направляйтесь к храму, расположенному рядом с Крупом. Здесь вы встретите человека по имени Сет. Если помните, у египтян был такой бог, очень вредный и гадкий, так что будьте все время настороже. Он присоединится к вашей команде. Теперь как раз лучшее время, чтобы закончить последние четыре миссии Гильдии Охотников.

Город Узо. Трактир здесь стоит 400 месет. Этот город расположен на острове. Сюда вам нужно,



чтобы выполнить миссию Испорченная Жизнь. Здесь вы сможете поговорить с родителями.

Город Торинко. Трактир обойдется в 450 месет. В этом городе вы выполните миссии с



Умирающим Мальчиком и Человеком с завихрениями.

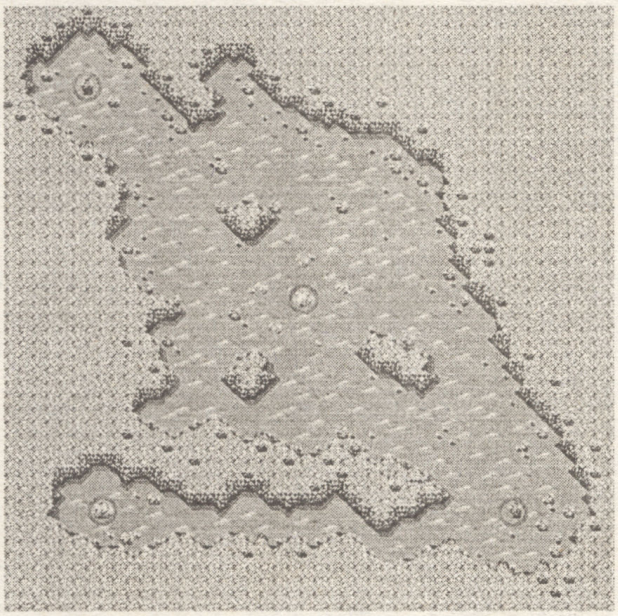
Теперь идите в Храм Солдат. Когда вы туда доберетесь, попробуйте подняться, если это возможно, по многочисленным лестницам. Когда вы доберетесь до храма, разоборудуйте Сета, дайте кому-нибудь его броню и получите Aero-Prism. Теперь подготовьте макросы, так как когда вы выйдете отсюда, на вас, уже в третий раз, набросятся Темные Силы.

Макро A:
Уорен – Barrier
Рика – Saner
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Сет – Attack
Макро B:
Уорен – Burstroc
Рика – Dblslash
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Сет – Attack
Макро C:
Уорен – Recover
Рика – Сильная версия Sar
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Сет – Attack
Макро D:
Уорен – Posibolt
Рика – Dblslash
Чаз – Crosscut
Рун – Efess
Сет – Attack
Макро E:
Уорен – Attack
Рика – Dblslash
Чаз – Nathu
Рун – Legeon
Сет – Attack

Совершенно не имеет значения, что делает Сет, потому что он и есть – Третья Темная Сила! Вот именно! Предчувствия не обманули, с таким именем можно быть только подонком. Как только вы вступаете в схватку, используйте Макро А. Затем, как обычно, Макро В, пока не подлечитесь, и уже потом С. Затем опять возвращайтесь к макро В, до тех пор, пока не кончится Burstoc. Как только это произойдет, один раз примените Макро D и до конца добивайте его при помощи Макро Е.

Когда битва будет закончена, Aero-Prism покажет вам дальнейшее направление ваших странствий.

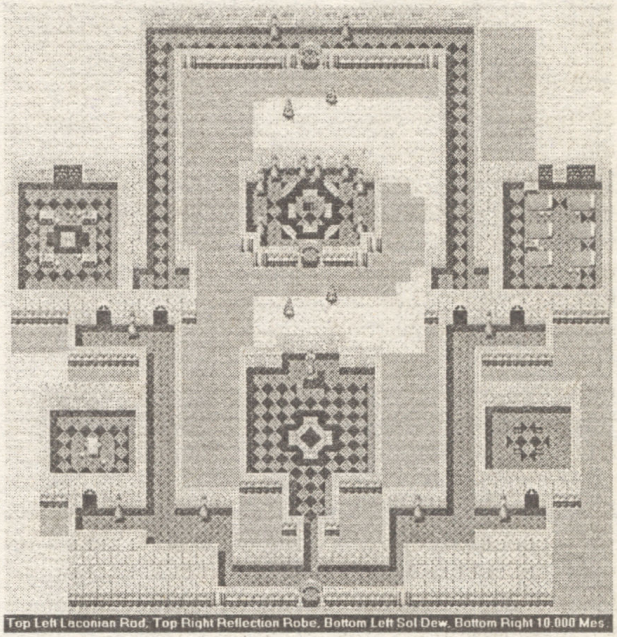
Глава 14. Планета Защитников



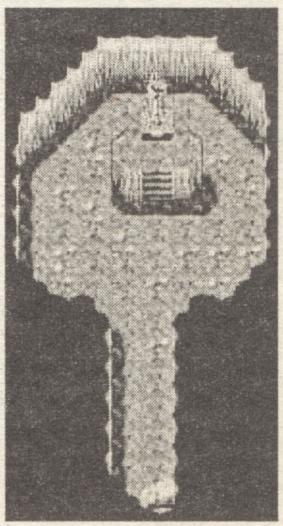
Как только вы доберетесь до Райкроса, вы услышите Ле Руфа. Он скажет вам идти к Башням Силы и Храбрости и доказать, что вы действительно Защитники. Я предложил бы вам сходить туда прежде всего, а не задаваться глупыми вопросами типа: «Что вы имеете в виду?» или «Мы вас не понимаем.». Возьмите все предметы, что он вам предложит. Среди них найдется и превосходное оружие, и прочные доспехи. Теперь вы может смело вступать в битву с очередным боссом по имени **Де-Варс**. Кажется, на этой планете даже чудовища французы.

Макро А:
Уорен – Barrier
Рика – Saner
Чаз – Rayblade/Crosscut (это не особенно важно)
Rune – Tandle (Efess и прочие элементарные техники на него не действуют)
Макро В:
Уорен – Posibolt
Рика – Dblslash
Чаз – Rayblade/Crosscut
Рун – Tandle
Макро С:
Уорен – Attack
Рика – Dblslash
Чаз – Rayblade/Crosscut
Рун – Tandle
Макро D:
Уорен – Recover
Рика – Наиболее сильная версия Sar
Чаз – Rayblade/Crosscut
Рун – Tandle

Используйте Макро А один раз. Затем Макро В. Затем продолжайте работать с помощью Макро С, пока не подлечитесь, ну и затем Макро D. Используйте Sol-Dews (его можно купить в Миисе), если кто-то умрет. По моему мнению, это самый сильный парень из тех, что вам встречались на пути. Сражаться с ним очень трудно. Он может нанести каждому немереное количество повреждений, а если постарается (а ведь постарается), то и убить кого-нибудь с одного удара.

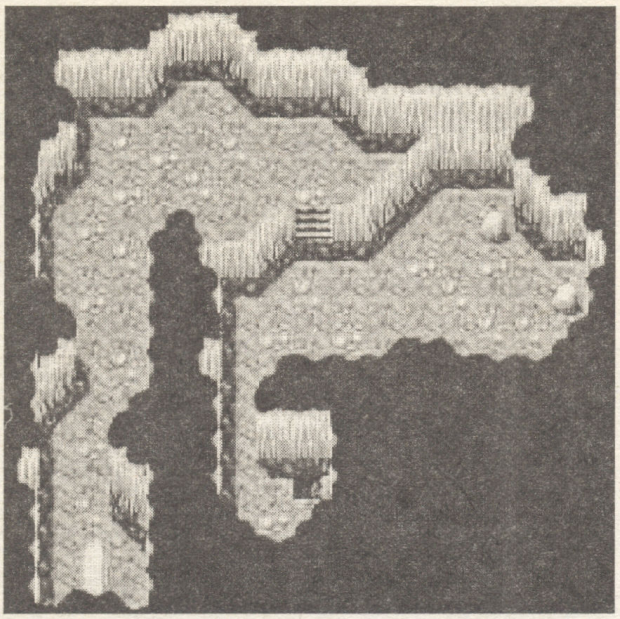


Сразу после того, как вы с ним расправились, появится новый противник – **Са-Лью**.



Макро А:
Уорен – Barrier
Рика – Saner
Чаз – Rayblade/Crosscut
(Это не особенно важно)
Рун – Legeon
Макро В:
Уорен – Posibolt
Рика – Dblslash
Чаз – Rayblade/Crosscut
Рун – Legeon
Макро С:
Уорен – Attack
Рика – Dblslash
Чаз – Rayblade/Crosscut
Рун – Tandle
Макро D:
Уорен – Recover
Рика – наиболее сильную версию Sar
Чаз – Rayblade/Crosscut
Рун – Tandle

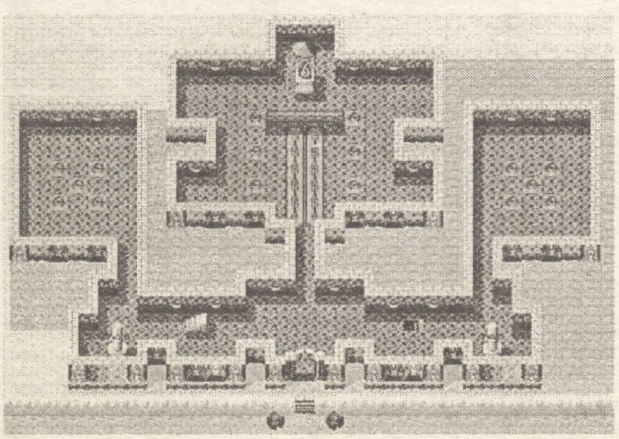
Используйте Макро А один раз. Затем Макро В. Затем продолжайте работать с помощью Макро



С, пока не подлечитесь, ну и затем Макро D. Используйте Sol-Dews (его можно купить в Мииce), если кто-то умрет. Этот противник не такой сильный, как предыдущий. Если на Де-Варса вам придется потратить не менее 20 Sol-Dews, то с этим можно справиться и при помощи трех. Кстати, он тоже может использовать Legeon. В общем, желаю удачи.

После этих сражений возвращайтесь к космопорту. Ле Руф поведает вам очень длинную историю и еще поболтает с Руном. Когда он, наконец, закончит, идите к особняку Еспера. Придя туда, идите в то место, где прежде был Лутц. Теперь Рун сможет открыть дверь. Он скажет вам получить Elysdeon. Прежде чем вы будете исследовать статую, снимите меч – она очень нервная. Статуя сообщит вам, что вы наполнены. Теперь вы можете идти на Край, убежище Глубокой Тьмы. Я бы предложил вам взять для этого мероприятия Раджа или Деми, так как они имеют превосходные лечебные заклинания. Вы можете попробовать новые комбо, например, Удар Паладина, Холокост и Управляемый Гром. Можете даже не пытаться снабдить кого-нибудь кольцом Райкроса, потому что все равно никто пока не сможет его одеть. Как ни печально, но все покинули Мил.

Глава 15. Великий Финал



Все враги, кроме одного, могут быть убиты при помощи Instant Death. Черные овцы – это профалисы. Эти твари имеют около 3000 HP и принесут вам 13099 экспы. Теперь, я думаю, вам следует немного поднять свой уровень. Глубокая Тьма – это крепкий орешек. Вам придется потратить огромное количество денег, чтобы купить Sol-Dews, столько, сколько вы можете себе позволить. Не беспокойтесь, если вам придется потратить их все, все равно ничего после этого не будет.

Назначенные персонажи

Уорен

Перед его силой и мощью трудно устоять даже самым свирепым противникам. Однако не забывайте об использовании защитного барьера – пригодится. PositronBolt не очень велик, но какая-никакая, а все-таки помощь. Полезно также, на всякий пожарный, иметь в своей экипировке 3, а лучше даже 4 repairkits, на случай его непредвиденной смерти (ведь этого не должно произойти!).

Рун

У него идеальные данные, трудно найти лучший персонаж. Кроме всего прочего, он обладает поистине неоценимым достоинством – большим запасом Efess. В бою ему нет равных, единственная слабость (а у кого их нет?) в Megid и Elsydeon. Советую также не пренебрегать двойной защитой, это позволит вам всегда оставаться на высоте и всегда выходить победителем из любых, самых ожесточенных схваток с чудовищами.

Чаз

Особенно хорош в нападении, однако, его обороноспособность на среднем уровне. Если вы найдете Щит Власти в Башне Гарубека, – вам просто повезло, придержите его для остальной части игры. Обязательно воспользуйтесь им в будущих сражениях, с его помощью Crosscuts натворит больше бед, то есть доставит немало неприятных моментов вашим противникам, а что еще нужно воину, кроме славы, честно завоеванной в бою? Чары его могущественны, но при их использовании TP быстро иссякает. Несколько советов: посох, добытый вами в Элисдане, поможет в любом критическом положении; используйте Explode как наиболее надежное средство мгновенно уничтожать все живое.

Рика

Умеет и любит нападать, однако почти совсем нет способностей к обороне. Это известный и уважаемый целитель команды и обычно ее так и тянет спасти всех, кому требуется помощь. Разумеется, ей помогать никто не стремится, но она не обижается. На первом этапе ей особенно удаются броски Deban или, если рядом окажется кто-то еще, чтобы организовать защитный барьер, то, чтобы повысить скорость, советую воспользоваться %Saner. ОЧЕНЬ ВАМ ПОМОЖЕТ.

Также, если вы захотите, то можете предоставить ей Guardshield в тот момент, когда она поглощена излечением своих коллег от ран, полученных ими в бою.

Выбор пятого союзника

После славной победы в Элисдане вы приобретаете способность выбрать себе пятого союзника, чтобы продолжить битву с ним, спина к спине. Разумеется, вы можете менять ваше решение сколько пожелаете и в любое удобное для вас время, но, мой совет, хорошо сконцентрируйтесь и определите лучшего парня раз и навсегда, я думаю, вы сделаете правильный выбор!

Радж

Игра с ним – пустяк для вас и непреодолимое препятствие для ваших врагов. Темные Силы боятся его как огня, если, конечно, предположить, что они (Темные Силы) этого огня боятся. Этот тип чудесным образом излечивает от ран любого, включая самого великого Уорена. Ataraxia очень быстро восстанавливает TP, так что вы можете Nasar и Megid всех и каждого, кого только пожелаете. Однако несколько советов не помешают даже ему: помните, что в жарком сражении Blessing лучше, чем Deban, а применение Saint Elmos Fire против яростных выпадов противников просто обязано сработать. Выберите себе в союзники этого головореза, и вместе с ним вы отчаянно и весело пройдете всю игру.

Деми

Дальнейшие военные действия на пару с ней также обеспечат вам уверенную победу. Но хочу сразу предупредить: вы не сможете использовать Sol-Dews или Rever, ведь теперь они обладают особым специфическим свойством – они не убивают, а лечат. Эта грозная воительница имеет огромный запас PhononMezer, которого хватает надолго при экономном расходовании, но она получает его только если вам удастся разыскать это прежде, чем она покинет вас в Нурвусе. Ее PhononMezer обладает большой мощностью, к тому же, если вы объединитесь с Чазом, то это, несомненно, поможет вам получить Тихую Волну, с помощью которой вы нейтрализуете и устраните массу нечисти в Форте Вахала и даже в самом Крае.
Есть еще одна тонкость, как и многие девушки, она крайне чувствительна к любому магическому повреждению, что ж поделать, впрочем, понаблюдайте за ее HP сами.

Хан

Если Хан на вашей стороне, любая битва для вас – просто детская забава! Использование Холокост очень быстро помогает восстановить силы и прийти в себя, плюс этот герой имеет практически неистощимые запасы TPS. Вместе с тем он обладает способностью применять в случае чего Трибластер, добавьте к этому его проворство – и перед нами непревзойденный воин всех времен. Ваши противники будут молить его о пощаде, но он будет непреклонен и суров с ними. Vision максимально сократит ваши расходы на лечение, иными словами, вернет вам былую силу и мощь, незабудьте им воспользоваться. Наш герой силен по части защиты от магических нападений, но физически, как ни странно, слаб, так что вам придется защищать его самого.

Кира

Выжить в этом царстве зла с Кирой будет немного сложнее. Попробуйте убить темных всадников, когда будете гулять по Краю, это позволит ей выиграть в MoonSlasher. Она идеально подходит для накачки в Форте Вахала с использованием двойных ножей. Разумеется, Medice и Warla очень и очень полезны, но вы можете использовать Sol-Dews, чтобы помочь Рике в заживлении тяжких ран. Для того, чтобы получить способность к быстрому восстановлению сил, сделайте макро с комбо Черная дыра.

Гриз

Вам будет очень трудно победить с таким партнером, как Гриз. Чтобы хоть как-то облегчить себе жизнь, уничтожьте Носителей Хаоса, что обитают на Крае, чтобы в честном бою выиграть его Топор Поражения. Прибегайте к Warcry всякий раз, когда только возможно, чтобы повысить мощь и ярость ваших атак. Вы можете быстро восстанавливать уровни, но, к большому сожалению, это не слишком поможет вам в сражениях с последним боссом. Единственное, что, может быть, спасет вашу команду – это Sol-Dews, хотя надежды мало.

Вызов

Никто не сказал, что Вы ДОЛЖНЫ выбрать пятого члена команды. Вы можете продолжать свой путь и убивать Глубокую Тьму только с Чазом, Уореном, Рикой и Руном. Это, конечно, нелегко, но возможно. Вы хотите испытать судьбу? Не забудьте упаковывать полный комплект Sol-Dews!!!

Итак, если вы выбрали Деми...

Сражение с Глубокой Тьмой

Макро А:

Уорен- Attack
Рун – Efess
Деми – Medic Power
Чаз – Crosscut
Рика – Dblslash

В этом бою единственное Макро, в котором вы будете нуждаться, это А. Остальное я предлагаю делать вручную, потому что вам придется много лечиться.

Битва Первая: Глубокая Тьма 1

Против этой гадины используйте Rayblade, Tandle, Attacks и немного магии. Будет неплохо использовать здесь некоторое количество Sol-Dews. Этот парень своеобразный эквивалент вторых темных сил, а вы уже разделывались с ними. Если вы умираете, значит, делаете что-то неправильно или у вас не такой большой уро-

вень. В принципе, уровень у вас должен быть не меньше сорокового, а лучше гораздо выше.

Битва Вторая: Глубокая Тьма 2

Это уже эквивалент третьих темных сил. Лучше всего использовать ваш Megid сейчас, потому что во время боя с третьей Тьмой Чаз будет занят GrandCross. Эта тварь более сильная, чем предыдущая, но постарайтесь сэкономить как можно больше Sol-Dews. Не стоит сильно расстраиваться, если кто-то умирает, в этом бою это допустимо. Если чувствуете, что нанесли противнику достаточно повреждений, приостановитесь и немного подлечитесь, а затем продолжайте.

Финальная Битва: Глубокая Тьма 3

Теперь выкладывайтесь на полную катушку. Не сдерживайте себя, потому что это очень жестокое сражение. Этот гад подобен всем Темным Силам, вместе взятым. Первое, что он будет пытаться сделать, так это разбить GrandCross, так что не стоит сильно расстраиваться, если это ему, в конце концов, удастся. Рика должна лечить все время. Если вдруг случится так, что парализован будет не кто-нибудь, а Рика, то, если вам не удастся ее излечить, это будет означать только одно – ваши шансы на то, чтобы остаться в живых, резко упали, про шансы на победу я уже просто не говорю, их нет. Во избежание подобных неприятностей советую прихватить с собой в дорогу верного товарища, чтобы он прикрыл вас в случае чего. Напрягите все ваши силы, в особенности пригодится использование макро, когда ваша непробиваемая защита вдруг окажется нейтрализованной. Если у Руна кончится Efess, сделайте так, чтобы он использовал Legeon, а если кончится и это, используйте Tendle. Если Чаз откажется использовать Crosscut, хотя и не должен, тогда переключайтесь на Megid, а если вы его потратили в предыдущей схватке, Rayblade. Пусть Уорен атакует при каждом ходе, а Деми с той же периодичностью использует Phonon. Если не все люди мертвы, время от времени выпускайте Medic Power. Помните, она способна излечить только людей, а не себя или Уорена. И напоследок хочу сказать: помните, вы здесь не просто ради забавы, у вас есть великая цель – борьба со всякого рода нечистью. Добро всегда побеждает зло, стремитесь к этому, я в вас верю!

Если вы выбрали Хана

Макро А:

Уорен – Attack	Чаз – Crosscut
Рун – Efess	Рика – Dblslash
Хан – Astral	

Все то же самое, как если бы вы выбрали Деми, только в финальной битве пусть Хан каждый ход использует Astral, а когда он кончится, переходите на Attack.

Если вы выбрали Киру

Макро А:

Уорен – Attack	Чаз – Crosscut
Рун – Efess	Рика – Dblslash
Кира – Attack	

То же самое. Кира Attack, каждый ход.

Если вы выбрали Раджа

Макро А:

Уорен: Attack	Чаз: Crosscut
Рун: Efess	Рика: Dblslash

Радж: St. Fire (Или Miracle, которое можно чаще использовать)

То же самое. Пусть Радж использует St. Fire до тех пор, пока кто-нибудь не будет нуждаться в лечении или ТР. Тогда используйте Miracle или Anaraxia, соответственно.

Если вы выбрали Гриза

Макро А:

Уорен – Attack	Чаз – Crosscut
Рун – Efess	Рика – Dblslash
Гриз – Attack	

То же самое. Гриз Attack каждый ход.

Ну, что же. Мои поздравления. Вы действительно их заслужили. Зло уничтожено, мир в очередной раз спасен, и можете наслаждаться финальной концовкой. Если вы нажмете на В на стартовом экране, то можете послушать музыку.

Приложение

Миссии гильдии охотников

Перед началом миссий вы должны встретиться, с тем парнем, о котором говорила Леди Гильдии. Она вам скажет, где он, так что найти его не составит проблемы. До того, как вы поговорите с ним, эта миссия не может быть закончена.

1) Владелец ранчо. Навестите его после того, как посеете семена. Награда 5000.

Макро А:

Элис – Shift	Рика – Saner
Хан – Wat	Чаз – Tsu
Гриз – Attack	

Макро В

Алис – Zan	Хан – Wat
Рика- Dblslash	Чаз – Crosscut
Гриз – Attack	

Макро 0:

Алис – Vortex	Хан – Wat
Рика – Res (независимо от того, кто в этом нуждается)	
Чаз – Tsu	Гриз – Attack

Если вы все-таки решитесь сделать это, то стоит заметить, что это довольно жестокий ход. Очень жестокий. Просто чудовищно жестокий. На вашем месте я бы подождал, пока вы не достигнете уровня 10+, прежде чем вы решитесь на этот шаг. Используйте один раз Макро А и затем продолжайте, используя Макро В до тех пор, пока Crosscut/Dblslash не исчезнет. Макро 0 используется вручную (для отдыха). Если никто не нуждается в лечении, можете с ее помощью смело

нападать. Победа над червяком даст вам 1200 месет, а заодно вы получите еще 5000 месет от гильдии. Мои самые искренние поздравления!

2) Собака Тинкебелл – когда вы покинете Айдо, но пройдете совсем немного в сторону ворот. Перелезьте через стену и идите в крайний левый угол города. Там вы наверняка должны увидеть дом, а если не увидели, то проверьте зрение. Проверили? Все нормально? Ну, теперь-то видите? Войдите внутрь и спускайтесь по лестнице. Там вам встретится повар с огромным количеством разнообразных маленьких пирожных. Сделав из этого вполне разумное заключение, что вы имеете дело с самым настоящим кондитером, купите один экземпляр его кропотливого труда и идите к Мосен. Тогда рядом с разломом вы встретите маленькую, но очень толстую собачонку, подобную той, что была в Круп. Поговорите с ней (глупо, правда?) немного и тогда вас автоматически телепортируют к дому маленькой девочки.

3) Пропавший студент – Женщина из Пиаты присоединилась к небольшому культу Зио. Не самый лучший ход с ее стороны. Идите в магазин подарков Терми и купите дешевый рисовый пирог, как в Пиролимате. Согласитесь, это очень странный подарок. Попробуйте как-нибудь подарить одному из своих знакомых дешевый рисовый пирог и посмотрите, как он это воспримет. Идите к Кадари, а затем в храм. Поболтайте с женщиной, и она сразу ослабнет, то ли от вашего обаяния, то ли пирог был все-таки слишком дешевым. Затем идите в трактир и поболтайте немного с парнем, а затем идите на противоположную сторону кровати и поговорите с женщиной (Без комментариев!)

4) Разлом Страха – Идите к Мосен, а затем в дом, расположенный поперек улицы от разлома. Тогда разлом будет блокирован. Ботинки маленького мальчика вы сможете получить только после того, как прикончите босса Слизней при помощи Fract-ooze. За этот достойный поступок вы получите 1600 экспы, а пацан смоется домой, оставив на ваше попечение неплохое количество денег.

Макро А:
Чаз – Самая сильная версия Tsu
Рун – Самое сильное заклинание (не Efess)
Рика – DblSlash
Уорен – Attack BurstRoc, если она у вас есть
Раджа – Miracle
Кира -Flaeli/Attack
Только продолжайте лупить этого парня по ногам. Если у вас нет Раджа, лечитесь, когда вы нуждаетесь в этом.

5) Испорченная жизнь – Награда 50000. После непродолжительного отдыха в Айдо в первый раз вы должны помнить, что две девчушки пытались убежать оттуда, потому что не имели денег. Барышни – они всегда так, платить по счетам не любят. Хорошо, что они в итоге все-таки попались на этом. Теперь они имеют небольшую, но вполне уютную камеру с собственными именами. Хоть какое-то, но жилье. Поговорите со стражником, приятно удивив его тем, что вы хотите освободить их за 50000 месет. Освободите, и получите эти самые 50000. Парадокс получается. Впрочем, они вам очень нужны. Или не очень. Или не нужны. Или нужны, но не они.

6) Умирающий мальчик – Награда: 10000. Маленький ребенок в Торинко нагло и безрассудно строит из себя больного. Смертельно больного. Мол, ему не хочется больше отдыхать вместе со своими родителями! Идите в магазин подарков Терми и покупайте меч Алис. Кстати, Чаз вполне может им воспользоваться при надобности. Затем возвращайтесь к ребенку-симулянту, и пусть Чаз покажет ему некоторые движения из своего богатого боевого опыта. Как вполне нормальный пацан, тот сразу же забудет про свою ипохондрию. В итоге, вполне заслуженная награда. Потратить 500, заработать 10000 – это как раз то, что называется бизнесом.

7) Человек с завихрениями – Награда – 0, как это ни жалко. Один лунатик упустил своих птиц, и теперь он хочет, чтобы вы истребили их. Они беспощадно уничтожают зерновые запасы Торинко, и скоро может наступить продовольственный кризис. Идите к пещере к западу от Торинко, и найдете запутавшуюся в сетях гигантскую птицу. Она даст вам более 8000 экспы! Впрочем, тут же появится этот псих и начнет умолять вас оставить бедную птаху в живых. Вам он ничего не даст, но зато экспы навалом.

Макро А:
Чаз – Самая сильная версия Tsu
Рун – Самое сильное заклинание (не Efess)
Рика – DblSlash
Уорен – Attack BurstRoc, если она у вас есть
Раджа – Miracle
Кира – Flaeli/Attack
Стратегия, как вы видите, та же, что и в Разломе Страха. Этот парень не такой уж и сильный, так что сделайте это перед основными событиями в Дезолисе. Только помните: бить надо в самое основание и заставьте его просить пощады.

8) Серебряный Солдат – Награда аж целых 80000. Просто великолепно! Вы получите лучшие скилы для Уорена, Posibolt с кучей прекрасных наваротов, а заодно и 80000 месет. Сначала вы узнаете, что компьютер, который вы встретили, был создан Семенем. Помните ту чудовищную машину в начале игры? Кстати, он сильно повредил свои электронные мозги. Он собирается отключить все системы Мотавиана, которые не находятся под его управлением. Против вас он пошлет легких роботов, справиться с которыми не составит большого труда. Вырубите эту машину и затем поговорите со стариком, который и выдаст вам эту огромную сумму.

PIRATES! GOLD!

ПИРАТЫ! ЗОЛОТО!

В этой игре вас ждут приключения, кровавые схватки, предательство тех, кому вы безоговорочно доверяете. Перед вами лежат бесконечные моря смерти , но там же вас ждут слава и сокровища. Главное - быть достойным, смелым и расчетливым, чтобы оказаться победителем. «Pirates! Gold!» - это игра, посвященная сражениям в Карибском море в XVI-XVII веках. Вы - пиратский капитан, решивший составить себе состояние при помощи одной из самых опасных профессий в мире. Начинать свою опасную приключенческую деятельность вам надлежит командиром маленького корабля, на котором есть небольшая, но сильная духом команда морских волков. Ваша цель - вернуться из этого плавания богатым, влиятельным и знаменитым. Хотя вы можете закончить свою жизнь уважаемым и достойным человеком, но есть и шанс, что вас заживо закопают ваши же матросы. Тем не менее, счастливого пути вам и вашему первому помощнику в этих опасных плаваниях!

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг

Главное меню

Оно появляется после того, как вы нажмете кнопку **START** на стартовом экране. У вас есть сразу различные варианты действий:
Start a new Career
(Начать новую карьеру\игру);
Continue a saved game
(Продолжить старую карьеру);
Command a famous expedition
(Командовать знаменитой экспедицией).

Предыстория

Начало новой карьеры не только дает вам возможность как следует изучить свою профессию, не только устраивать дуэли, но и усвоить некоторые полезные вещи. Однако, чтобы начать игру, вам придется прикончить капитана вашего будущего судна своей верной шпагой. В ходе ваших странствий вам представится возможность выбрать себе в союзники одну из серьезных морских держав тех времен, под защитой которой вы и будете находиться (с точки зрения страны-покровителя, вы занимаетесь вполне законной деятельностью – каперством, воюете с вражеским флотом, дабы приумножить славу отечества). В их числе такие страны, как Англия, Испания, Голландия, Франция и т.д. Разумеется, что, в принципе, вы можете не связывать себя ни с какой страной и продолжать грабить все корабли вне зависимости от их принадлежности. Однако следует помнить, что иметь союзников не так уж плохо. Могущественные покровители вознаградят вас за удачные операции, приносящие вам сокровища, а правительству – огромные политические дивиденды. К тому же у этих покровителей есть дочки, которых надо выдавать замуж, а вы представляете для этого хорошую партию.

Управление

START – пауза
A – выбор меню игры, а также используется как кнопка атаки
B – повторный выбор
C – ставит игру на паузу и отправляет вас в капитанскую каюту
Панель направлений (**DIRECTION PAD**) – позволяет вам управлять вашими передвижениями. Она также может использоваться для передвижения по меню. Учтите, что если подует хоть какой ветерок, то вы можете создать для себя некоторое ускорение, нажав кнопку **B**, которая поднимает и опускает паруса. Однако в полный штиль эти действия будут бесполезны. Эту кнопку используют для временного ускорения. Фехтование на мечах случается нечасто: в самом начале игры, когда вы будете брать на абордаж вражеский корабль, а также при преследовании противника. Во время игры необходимо помнить, что удары в спину наиболее эффективны, а раны наиболее опасны.

Тактика

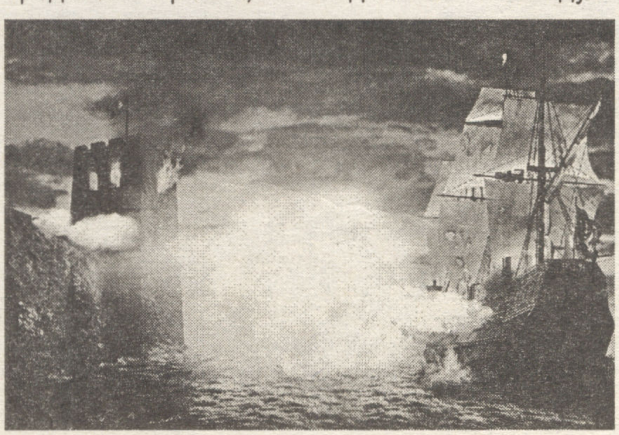
Во время ведения боевых действий используйте кнопку **A** – для атаки (простой выпад или рубящий удар), кнопку **B** – для отражения ударов вражеского клинка. При нажатии кнопки **C** вы отступаете. При ведении боя блокируйте атаки врага, не допуская своего ранения в самом начале дуэли. Если же вы уверены в своих силах, то наносите удар первым. При этом постарайтесь бить в середину туловища, используя для этого стрелку нужного направления и кнопку **A**.

Комбинация один на один (**One-to-One combo**). В данной дуэли рекомендуется нажать стрелку направления в сторону врага и наверх, затем нажать то же самое направление и кнопку **A**. В итоге вам удастся провести комбинацию, в которой первый выпад поразит противника в голову, а второй – в корпус. При этом вы можете атаковать, таким образом постепенно загоняя его в угол, и противник вскоре будет вынужден признать себя побежденным. Необходимо учесть, что противник может перехватить инициативу и добиться победы. Поэтому важно перед боем сохранить игру, чтобы, переосмыслив результаты поединка, провести его повторно, с более успешным для себя итогом. Это необходимо учесть и перед другими сражениями.

Проникнуть в нужный вам город возможно по суше или морем. Для высадки команды с корабля необходимо просто подплыть к берегу. При этом будет автоматически опущен трап, и ваша команда окажется на суше. Если город находится рядом с морем, то просто плывите к нему, и вы окажетесь в порту.

Портовые города

При посещении порта есть возможность починить свой корабль за определенную плату (для этого надо отправиться в правую часть экрана, где будут ждать мастеровые). Если у вас тяжело с деньгами, можете продать свои пушки, чтобы разжиться наличными (конечно, это последний шанс, когда нет иного выбора). Кроме того, можно продать один из тех кораблей, которые удалось ранее захватить. Наиболее целесообразно продавать те корабли, которые имеют серьезные повреждения и которые трудно, да и не на что ремонтировать. Учтите, что перед тем, как продавать корабль, необходимо его как следует ограбить, забрать все необходимое и отдать купцам лишь остов.



Города на суше

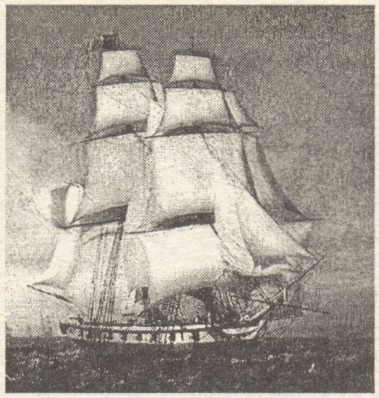
В этих городах нет портов и добраться до них можно только пешком. Однако наличие в этих городах банка, таверны, особняка губернатора и, конечно же, лавки делает это посещение не столь уж утомительным и бесполезным. Посетив банк, вы можете решить свои проблемы: оплатить чеки для команды, отложить себе денег на черный день или перейти на более сложный уровень (в самом начале вас устроит легкий уровень сложности, затем переходите к стандартному и лишь потом – к более сложному варианту). Учтите, что пока ваши моряки у вас числятся в списках живых, им надо платить. А это не всегда нравится капитану и от части своих матросов, конечно, не самой лучшей, он всегда рад избавиться. И для этого, как ничто другое, подходит таверна. Как известно, легче всего матросу бежать с корабля в порту, где он сможет отправиться в таверну, а не плыть пару сотен миль по волнующемуся морю. Учтите, что когда вы проводите подобный эксперимент, его результаты могут оказаться самыми неожиданными, вдруг уйдут не десять бунтовщиков, которые вам надоели, а пятьдесят корсаров, которые устали от отсутствия старых добрых схваток и кровавых побед. Побеждать вам необходимо, тогда от вас будут уходить только непринципиальные матросы, у которых не все в порядке с головой. Если же вы выходите из боя, ваш экипаж относится к этому решению с некоторым презрением, то есть вы теряете очки.

Когда вы идете в лавку, то там вы можете продавать и покупать всяческое добро. Используйте при этом те же принципы, что и при торговле пушками. В таверне вы можете приобрести некоторое количество информации, которая иногда оказывается истинной. Необходимо также поддерживать хорошие отношения с находящимся в особняке губернатором. Это поможет вам получить дельный совет, хорошее вознаграждение и продвижение по службе.

Сражение кораблей

В начале игры вы получаете небольшой корабль, типа барки или шлюпа, не слишком, кстати, внушительных боевых качеств, как, впрочем, и экипаж. Но у этих кораблей есть одно немаловажное достоинство – они невероятно маневренны, так что в некоторых случаях, когда вступает в бой тяжелая артиллерия, их можно эффективно использовать для проникновения в зону огня. Учтите, что в игре есть еще три типа кораблей – **галеон**, выпускаемый в трех разновидностях (быстрый, боевой и стандартный), **фрегат**, **купеческие корабли**, а также **грузовые корабли**. В обороне все эти корабли достаточно крепки, хотя у больших не хватает маневренности. Маленькие корабли все же лучше. Когда проводите атаку, лучше ее делать с поворотом на 180

градусов, чтобы производить максимальный ущерб и отстреляться побыстрее, – тогда ваша скорострельность повышается. Когда огибаете корабль врага, постарайтесь не попасть под его бортовой залп. Если ваш корабль сильно поврежден, то не сдавайтесь сразу, а вместо этого отплывите немного назад и начинайте стрелять на расстоянии, дабы своими дальнобойными орудиями отомстить врагу. Практикуйтесь в этой снайперской стрельбе. Она поможет вам, даже если у врага окажется больше пушек и людей.



Конец битвы

Подобный результат фиксируется в том случае, если ваш или вражеский корабль сдается, тонет или же заходит солнце, и вам приходится продолжать бой в полной темноте. Если вам удастся нанести врагу достаточно большие повреждения (это означает, что у него останется не больше сотни людей и 20 пушек), врежьтесь в его корабль и возьмите его на абордаж в рукопашном бою. Учтите, что чем больше у вас людей, тем больше у вас шансов на успех, то есть сила прямо пропорциональна количеству бойцов. Используйте вышеописанную тактику для того, чтобы все бои завершались вашей победой.

Путешествия через моря и океаны

Для начала вы должны убедиться в том, что у вас имеется достаточно продовольствия (постарайтесь купить столько, сколько ваш корабль может вместить или чуть меньше, если вы надеетесь на богатую добычу). Затем наберите экипаж (смотрите, чтобы у вас на борту было не меньше ста человек). По большей части они будут довольны своим положением до тех пор, пока не увидят возможности включиться в какое-нибудь действие, не найдут золота или не почувствуют, что у них есть шанс получить свою долю сокровищ. В остальное время бороздите воды океанов и морей, атакуйте вражеские колонии, ищите сокровища подлых пиратов.

Исторические кампании

Джон Хоукинс и битва святого Сан Хуана де Улла (1569)

Ваши силы: *1 галеон, 1 купеческий корабль, 4 шлюпа и 308 человек.*

Ваши перспективы: у вас довольно мощные абордажные отряды, состоящие из отчаянных корсаров, которым нет равных в рукопашном бою, но ваш флагманский корабль движется очень медленно и им трудно управлять. Вы должны выбрать, чем вам заняться: мирной торговлей или нападением на торговые суда, стать проклятым рейдером. В случае, если вы изберете мирный путь, то вы сможете заходить в небольшие испанские порты для того, чтобы пополнить свои запасы продовольствия и пресной воды, но тогда вам вряд ли удастся заработать много денег. Военные рейды обещают более значительные заработки, но вам каждый раз придется искать дружественный город, в котором вы могли бы набрать себе экипаж и продать добычу.

Френсис Дрэйк и засада Серебряного конвоя (1573)

Ваши силы: *1 купеческий корабль, 1 шлюп и 73 человека.*

Политическая ситуация: Испания находится в состоянии войны с Англией.

Ваши перспективы: только такой отчаянно храбрый человек, как Дрейк, мог осмелиться напасть на могущественную испанскую империю на пике ее расцвета, имея всего 73 человека на двух небольших кораблях. Более осторожный человек избрал бы стратегию торговли для того, чтобы сколотить себе некоторое состояние и хороший экипаж, прежде чем как следует заняться пиратством.

Пит Хейн и флот сокровищ

Ваши силы: *4 быстрых галеона, 2 шлюпа и 700 человек.*

Политическая ситуация: Голландия воюет с Испанией и находится в союзе с Англией. Франция и Англия находятся в состоянии войны с Испанией.

Ваши перспективы: вы командуете мощным, хотя и несколько громоздким отрядом. Флот сокровищ – это замечательная цель, сулящая вам большие доходы. Вы начинаете игру в конце сезона, когда флот собрал всю свою добычу и собирается перевезти ее из Гаваны через Флоридский пролив, – именно там лучше всего начать охоту за сокровищами. Если вы не захотите атаковать эту цель, то можете заняться какими-нибудь средними или крупными испанскими городами.

Л Оллонэ и захват Маракайбо (1666)

Ваши силы: *1 шлюп, 4 малых корабля и 400 человек.*

Политическая ситуация: Франция воюет с Англией и Испанией и нахо-

дится в союзе с Голландией. Англия и Голландия находятся в состоянии войны.

Ваши перспективы: ваши силы хороши в рукопашном бою. У вас много людей, которые прошли огонь и воду. Вот только непонятно, что вам делать с совершенно неудовлетворительным состоянием ваших кораблей. Так что ваши перспективы – атаковать прибрежные города. На море вам драться не стоит. Ваше дело – каботажное плавание от одного золотого (серебряного) рудника к другому.

Генри Морган, королевский пират (1671)

Ваши силы: 1 фрегат, 2 торговых корабля, 1 барка, 2 шлюпа, 1 малый корабль и 600 человек.

Политическая ситуация: Англия и Франция воюют с Испанией.

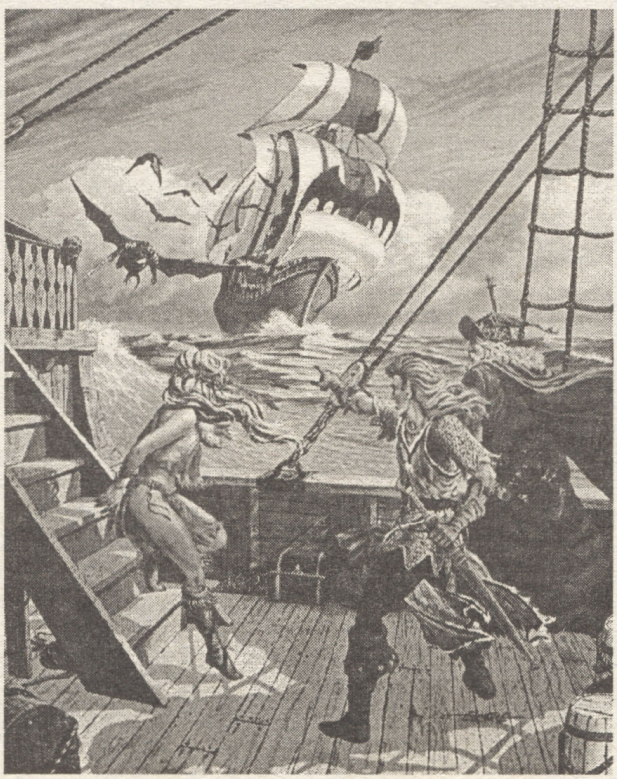
Ваши перспективы: у вас есть мощные силы для наземных и морских сражений. Единственная трудность для вас – это обеспечить ваших корсаров продовольствием.

Барон де Пуантис и последняя экспедиция (1697)

Ваши силы: 5 фрегатов, 1 шлюп и 1200 человек.

Политическая ситуация: Франция воюет с Англией и Испанией.

Ваши перспективы: ваши силы значительно мощнее, чем чьи-либо, побывавшие в районе испанского Мэйна. Вы можете свободно выбирать свою цель, не особенно задумываясь о стратегии. Единственный серьезный вопрос, который стоит себе задать, – а сколько сокровищ вы сможете утащить с собой? В целом, эта экспедиция что-то вроде развлекательного круиза.

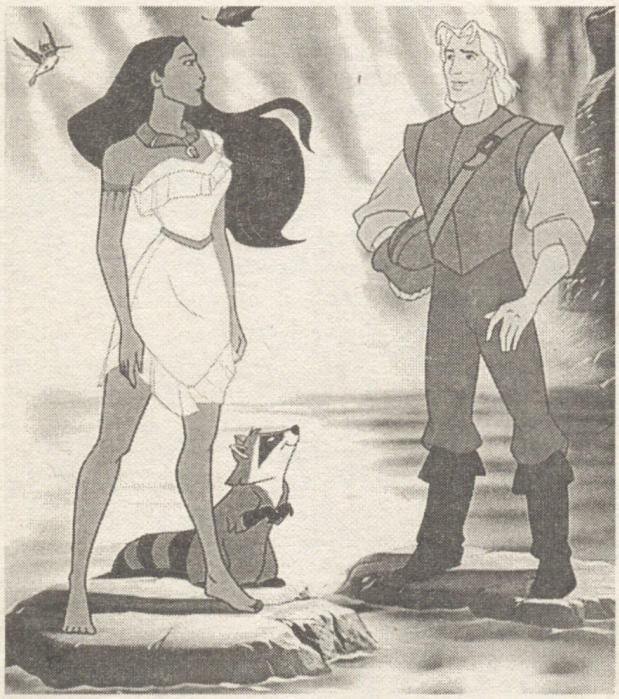


POCAHONTAS

ПОКАХОНТАС

Все мы, будучи людьми в той или иной степени причастными к культуре, имели некоторое удовольствие посмотреть мультфильм, а также сыграть в игру, созданную по мотивам анимации знаменитой Диснеевской компании, которая повествует нам, грешным обывателям, о множестве интересных, но опасных приключений, любви и страдании, погоне и даже, представьте себе, перестрелке.

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг



Предыстория

Мультфильм сам по себе неплох, а игра, созданная по его мотивам, прекрасная приключенческая игра, в которой вам приходится прикладывать не только силу и ловкость, но и решать логические задачи. Что у прекрасной Покахоконтес, надо сказать, прекрасно получается, если вы, конечно, еще в состоянии что-то соображать. В игре вам предстоит пройти четыре этапа. Все началось с того, что вождь вашего племени увидел на горизонте странные облака, очень похожие на паруса, но поскольку что такое паруса он ни разу не знал, то в сознании мудрого старика все это так и осталось облаками. Но, несмотря на это, вождю стало ясно, что грядут времена перемен, коими еще древние японцы пугали своих врагов, а нас с вами уже ничем в таком духе не запугаешь, потому что у нас эти самые перемены каждый день происходят, к чему все уже давно привыкли и не обращают внимания, чтобы окончательно не спятить. Помочь разобраться в вопросе могла лишь самая ловкая и умелая девушка, которая к тому же без переводчика общалась с животными, то есть ваша героиня Покахонтес!

Полное прохождение

Славные приключения Покахонтес начались на первом этапе в лесу, где она встретила енота и соратника Мико, передавать управление которому вы могли кнопкой **C**. Медлить им было некогда, и наши герои поспешили навстречу опасностям и непонятностям, которые не замедлили проявиться во всей своей красе. И первой из них стала непреодолимая с виду скала. Ну, скала, не скала, так, бугорок. Но ваш енот шустренько вскарабкался по березе, попутно собирая свои любимые ягоды, мимо которых, ясно, не пройдет ни один енот ни при каких обстоятельствах. Для вас же эти ягодки просто незаменимы, так как дают возможность получить пароль на следующий этап. Правда, в голову так и лезет дурацкий, но вполне закономерный вопрос: откуда на березе ягоды? Что ж, предположим, что их там корова ела и пойдем дальше. Тем более, что енот, увлеченный редким лакомством, зазевавшись, умудрился свалить вам на голову огромный валун. С тех пор бугорок стал преодолимым, так как валун этот, чудом не лишивший вас вашей же молодой и интересной жизни, оказался тем самым приспособлением, вскарабкавшись на которое вы смогли преодолеть препятствие, причем совершенно спокойно. Следующее же препятствие вы, вспомнив в нужную минуту, что долг платежом красен, помогли преодолеть еноту. Сначала он прыгнул вам на руки, а уже потом запрыгнул на обрыв. Да, если вы – настоящий друг животных, то вы имеете некоторые шансы пройти данную игру до победного конца!

Но на этом ваши приключения еще не закончились, а ваши с Мико пути развела коварная доска, которая не выдержала вашего веса, причем легенький енот пробежал по ней, естественно, совершенно свободно и даже без особых проблем. На другом конце доски енот нашел оленя, который зацепился рогами за ветки дерева и никак не мог выбраться самостоятельно. Найти другой путь к нему вам не составило большого труда, после чего вы только нажали кнопку **A**, и бедное животное было спасено. Олень, в свою очередь, оказался очень благодарным созданием, он не растерялся и наделил вас частичкой своего духа, которая передала вам способность бегать, нажав один или два раза кнопку A во время ходьбы.

Чего, впрочем, и стоило ожидать от столь благородного и быстроходного животного, коим является олень. Но вам нужно было двигаться дальше, к реке, вниз , туда, где две бедные выдры, впрочем, может это были и выхухоли, но все равно бедные, были разлучены валуном, который никто кроме вас не додумался убрать. Конечно, вы не стали долго думать, как вам поступить, и , вместо долгой переписки с Обществом Охраны животных, просто засучили рукава и в очередной раз доказали, что женщины есть не только в русских селеньях. Короче, каменюку вы благополучно убрали, после чего выдры или выхухоли, какая разница, смогли, наконец, воссоединиться и отблагодарить вас, между прочим. В подарок от сладкой парочки вы получили ни много, ни мало, способность нырять и плавать не хуже них. Что пришлось более чем кстати, потому что пройти дальше можно было только вернувшись немного назад и нырнув с обрыва огромной высоты, что совсем уж не пристало неумелому пловцу, ибо не имеет никакого практического смысла, кроме сломанной шеи, что, как известно, заканчивается потерей здоровья, жизни и хорошего настроения. А ваш верный енот нашел норку, ведущую вслед за вами, и уже поджидал вас в безопасном месте. Но не спешите завидовать еноту, который куда угодно пролезет без мыла, судьба его не щадила тоже, потому что он как раз не умел плавать, бедняга, и вам пришлось тянуть его за собой на бревне, найденном в озере, в которое вы нырнули. Да, чего-чего, а водоемов в этой игрушке хватает с избытком! При этом, как известно любому первокласснику, енот – животное чисто сухопутное. В то время, когда он взобрался на дерево , найденное за камнем, через дупло, вам пришлось подныривать в холодной воде под островом, чтобы найти путь дальше и помочь Мико прогнать надоедливых птиц и лягушек, не дающих проходу простым индейским енотам. Но тут случился очередной казус, потому что сердце у вас очень уж доброе, а одна из этих зловредных птиц попала в беду. Там, на самом верху скалы из гнезда вывалился птенец, что не могло не тронуть вас до глубины души. Естественно, движимые глубочайшим чувством сострадания к несчастному пернатому младенцу и его не менее пернатой матери, вы ринулись на помощь и спасли малыша. Кстати, практика показывает, что даже человеческие младенцы частенько вылетают из своих кроваток, при этом особую склонность к такому времяпрепровождению имеют как раз самые шустрые и сообразительные младенцы, так что считайте, что рванули спасать особо выдающегося представителя птичьей породы. За что и были немедленно вознаграждены способностью при любом падении приземляться легко и непринужденно, как на крыльях. Правда, способность эта не работает и, соответственно, ничего не стоит, пока вы не нашли волшебные перья. Получив столь ценный дар, вы не раздумывая, сиганули вниз со скалы, предпочитая лучше себя видеть мертвой, нежели вашего бесценного енота оставленным на другом краю скалы, где огромное скопление сырости, с которой бедный звереныш не в состоянии справиться самостоятельно. Пришлось вам рисковать драгоценной жизнью, а потом еще скидывать этому неразумному существу бревно, послужившее средством переправы. Остальную часть этапа вы преодолели без особых проблем и вскоре достигли хижины своего отца.

И как только вы произнесли что-то типа: «Здравствуй, папа!», вы перешли на второй этап, который начался с выдачи пароля «медведь W440P» и серьезного разговора по душам с отцом. При этом любопытный енот, естественно, пробрался по веткам деревьев на крышу папиного жилища и подслушал все, что там говорилось вслух. Тем более, крыша имела очень удобное для таких проделок отверстие. И услышал он вместе с вами следующее: ваш отец сообщил, что некто Кокум не смог остаться равнодушным к вашей красоте и ловкости, а также к доброте, и просил вашей руки. При этом он, видите ли, круче скал, сильнее, чем солнечный удар, и так далее, что делает данного субъекта предположительно очень выгодным женихом.

Выслушав мнение предка, ваша героиня честно призналась, что видала она этого Кокума в гробу в белых тапочках, потому что у нее бывают вещие сны, в которых она давно присмотрела для себя совсем другую кандидатуру. После чего вам придется отправляться на поиски этого самого гипотетического чужестранца, который как раз в это время заблудился где-то на этом этапе. Вот такие эмансипе водились когда-то в Америке, и теперь они мало того, что не перевелись, так еще и расплодились в огромных количествах, так что тамошние мужики не знают, что делать, но то и дело возвращаются из России с любовью, потому как наши женщины готовы не только коня на скаку останавливать, но и борщи варить, тем более иноземцу. На сию категорию граждан, как показывает опыт, падки все женщины, во всех временах и народах. И снова эти бесконечные водоемы, преодолевать которые вы помогаете Мико, а Мико помогает вам спасти белку, замурованную в собственной норке огромным валуном. От радости белка тут же награжлает вас способностью лазать по деревьям, цепляясь за сучки и задоринки, то бишь, ветки.

И, вскарабкавшись на очередную горку, вы опять нырнули с нее в природный водоем, по дну которого было два пути. Один в потайную пещеру, где с помощью Мико, пробравшегося туда по очередной норе, вы смогли отыскать волшебное перо – парашют. Второй путь вел в тоннель, в котором застряли две подводных рыбы, которых вы, как заведено, спасли, убрав с их пути камень, обретя за столь бескорыстное благородство умение быстро плавать, нажав кнопку A. Вынырнув наружу, вы продолжили поход, помогая вашему еноту преодолевать водоемы очень интересными способами – при помощи качелей и на руках. И в конце концов, оказались вы у корней огромного дерева, чей дух поведал вам, что на землю пришли чужестранцы, в чем предложил удостовериться своими глазами, взобравшись на вершину этого самого дерева. Вы так и сделали и увидели на горизонте те самые паруса или облака, о которых шла речь в самом начале игры. Видение укрепило в вас волю к победе и тягу к приключениям, и, перейдя речку, преодолев скалы, миновав водопад и не забыв енота, вы оказались у волчьего логова, где как это ни странно, обитал именно волк, а не какая-нибудь овца безобидная. Единственной слабостью данного хищника оказались гонки с препятствиями наперегонки с очаровательными девушками, при этом в случае вашей победы обещал не обидеть и поделиться своими выдающимися способностями. Этой частью его способностей, как оказалось после го-

нок, оказалась возможность ползать сидючи на корточках. Преодолев гоночную трассу в обратном направлении, вы пробрались с помощью волчьей силы к водопаду, где по колено в воде стоял такой очаровательный дяденька-чужестранец, который попытался вас первым дело застрелить, спутав с оленем, а потом еще и огорчился со страшной силой, обнаружив, что вы не только не олень, но и вообще несъедобны для цивилизованного человека. Впрочем, от огорчения не осталось и следа, когда вы помогли ему, как и любой зверушке бессловесной, преодолеть завал из камней. Но в отличие от разной живности, молодой человек не стал делиться с вами никакими способностями, что наводит на мысль, а были ли они у него вообще. Но ваше поведение, то есть, простите, поведение вашей героини ему настолько понравилось, что он еще долго гулял с нею по лесу, дыша свежим воздухом, в сопровождении двух оленей, которые носились по лесу как угорелые, распугивая всю мелкую живность в округе.

Ну, дальше ваша героиня, как истинная дочь Евы, неожиданно вспомнила, что папа не велел ей уходить так далеко от вигвама, а если она не придет к ужину, ей попадет. Посему на словах «До встречи» сей прелестный этап имел место закончиться паролем «белка PLS8V».

Новый этап начался с непреодолимого желания хорошенько разведать планы пришельцев, которые, как оказалось, приплыли самым прозаическим образом не из других миров, а всего-то с соседнего материка, и найти Джона Смита, как звали вашего вчерашнего визави, который вам , то есть опять же оговариваюсь – вашей героине, ибо вкусы бывают разные, так приглянулся. И все бы было очень хорошо, если бы не мужская ревность. Кокум, который недавно просил руки и сердца прекрасной Покахонтес, получив отказ, решил, что пора проявить свои нежные чувства

поактивнее, и теперь просто не дает ей прохода, говоря, что все эти чужаки вам тут на фиг не нужны, и вообще всех их надо поскорее перебить, сокрушить, низвести, порубить в капусту, зажарить на медленном огне и употребить в печеном виде в пищу в качестве второго блюда, и так далее. Вот до чего доводит потакание своим недостойным страстям! Чтобы предотвратить переход от слов к делу, вам пришлось проползти за Кокумом, используя волшебную силу, чтобы он не начал идиотское мужское выяснение отношений, присвоив сей разборке из-за барышни гордое название национально-освободительной войны. Проползти-то вы проползли, но этого явно недостаточно для прохождения этапа, и вы поспешили дальше. Тем более, что там, в лесу, один глупый медвежонок не послушался маму, полез сам на лерево за медом, а теперь не может самостоятельно спуститься вниз, потому как еще не совсем дорос для подобных подвигов. Сидит мишка на дереве и ревет на весь лес, чтобы помогли спуститься. Устал, бедолага, продрог, проголодался и к маме хочет. Так что без вас тут, сами понимаете, обойтись трудновато. Конечно, мишка на дереве с вашей помощью оставался недолго, после чего вы получили медвежью способность пугать некоторых наиболее слабонервных пришельцев, нажимая кнопку A и стоя при этом на земле обеими ногами. И для того, чтобы проверить эффективность этого приемчика, вам не пришлось далеко ходить, потому что один из чужаков, непонятно как оказавшийся поблизости, тут же был на всякий случай перепуган до смерти, стоило ему лишь чуть-чуть обнаружить агрессивные намерения.

Но дальше вам с енотом пришлось хорошенько пошевелить мозгами, чтобы придумать, как устроить переправу над ущельем и скинуть непугливому дядьке прямо на голову улей. Причем полный кусачих пчел, которых, конечно, можно не бояться, но только до тех пор, пока они на тебя не накинутся целым роем. Так что кидайте на голову этому толстокожему дяде улей, не пожалеете, ретируется как миленький. И снова природная сообразительность вас не подвела, но здесь возникло этакое внезапное обстоятельство, которое сразу все что можно усложнило, то есть ни с того, ни с сего наступила ночь. Причем это вам не Санкт-Петербург, город белых ночей, придется действовать в полной и кромешной тьме. Но тут появляется добрый филин, которого вам так повезло встретить, и наделяет вас способностью видеть в темноте. Как вовремя! Именно эта способность помогла вам найти первых поселенцев и напугать трусов, спрятаться за кустами от патрульных и ловко, не разбудив, миновать спящих, после чего незамеченной пробраться через лагерь. И даже подслушать капитана пришельцев, который в задушевной беседе с самим собой откровенно признался, что имеет намерение хорошенько разграбить и уничтожить индейские поселения, что уж, конечно, совсем нехорошо с его стороны. Но это еще не все, ибо дернула же вас нелегкая помочь еноту забраться на корабль пришельцев в поисках Джона Смита. На корабле оказался маленький щенок, который не упустил счастливой возможности немножко поиграть с вашим дружком, будучи полным несмышленышем, щенок не разбирался ни в артиллерии, ни в геополитике, по воле случая и собственной глупости он загнал перепуганного енота на ближайшую пушку. Пушка, в свою очередь, откатилась назад, прямо мимо горящего ящика, и раздался небольшой выстрел, по своим последствиям сопоставимый разве что только с легендарным выстрелом крейсера «Аврора» в октябре 1917 года, в России. Потому что ни индейцы, ни поселенцы не поняли, что произошло, но на всякий случай немедленно напали друг на друга, решив, что началась война. Так что у вашей героини теперь возникли большие проблемы с поиском Джона Смита ради тихих любовных утех. Тем более, что замыслы пришельцев нам уже известны, так что пусть мужики повоюют, коли они жить без этого не умеют, а вам нужно найти и спасти любимого, и чем скорее, тем лучше.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Трудно, очень трудно вашей героине искать Джонни, тем более, что его здесь нет. И повело ее девичье сердце вверх, то есть буквально в гору, потому что это единственный реальный путь с поля боя. Ну и высоченную же скалу вы, однако, выбрали. А едва вы на нее взобрались, как уже надо сигать с нее. Это стоило же лезть так высоко, чтобы пасть так низко! Хорошо, хоть речка внизу предусмотрена. Выбравшись же на

берег, вы наконец-то встретили своего бледнолицего друга Джона Смита. Но недолгим было ваше счастье, потому как на вас налетел в припадке вполне законной ревности Кокум, который, недолго думая, сшиб вашего приятеля с ног, но тут же пал от руки неизвестного героя-поселенца, который успел вовремя подоспеть на помощь Джону. Итогом же сего ночного приключения стала поимка вашего разлюбезного Джона Смита индейским племенем, которое сразу же приняло решение казнить беднягу, чтоб не выпендривался, а поселенцы в отместку тоже решили не ждать у моря погоды, а быстренько уничтожить деревню индейцев. И вот вам ситуация – остановить поселенцев может только Джон, а спасти Джона можете только вы. Чем вы и намерены заниматься хоть весь четвертый этап. Так что стоит записать пароль «сова B34TL», выслушать дух старого дерева, поведавший, что вашего друга казнят на рассвете, а первые лучи солнца уже показались над горизонтом. И ждет вашего любезного дружка смерть мало того, что неминучая, так еще и особо ужасная, ибо не изобрели еще индейцы своего знаменитого топора-томагавка, так что просто вышибут они ему мозги при помощи каменного молота. А так как ваша героиня не относится к племени современных барышень, которые из ложно понятого чувства собственного достоинства вследствие очень серьезного образования готовы и не на такое пойти, лишь бы узнать, что там у милого в мозгах на их счет содержится, то придется ей поторопиться и использовать всю свою силу и силу животных, заключенную в ней. И вы побежали. Вы бежали как олень, летели как птица, крались как волк, использовали свою собственную смекалку и силу медведя, чтобы миновать поселенцев, вы ныряли как выдра и плыли как рыба, при этом вы еще совершали гигантские прыжки. И сколько бы вам не пришлось затратить на это сил, вы достигли своей цели вовремя, не дав убить своего дружка!

И все это для того, чтобы немного побыть с ним рядом в полной любви и согласии, после чего он просто сядет на кораблик и уплывет от вас навсегда, потому что он, видать, не такой дурак, чтобы ради ваших прекрасных глаз пропасть ни за понюшку пороха в этой дикой Америке, где кроме прелестных девушек обитает такое множество всяких опасностей и неприятностей. Так что и мультфильм, и игра в конечном итоге несут не слишком ясную смысловую нагрузку. Не то она про то, что все мужчины сволочи, не то про то, что бабы сами дуры, не потому что дуры, а потому что бабы. Впрочем, какая разница нам, любителям чужих приключений, зависящих от того, успеем ли мы вовремя нажать кнопку. Мы с вами – молодцы, прошедшие игру до конца, а кто там после куда уплыл и не приплыл ли обратно – это уже проблемы Покахонтас.

POPULOUS 2

БИТВА БОГОВ 2

БОДХИХАРМ...МУХАММЕД... ИИСУС ХРИСТОС...НАКАГУРИ... Основатели великих религий открыли великую истину и присоединились к богам. Великие боги - египетский ОСИРИС, греческий ЗЕВС, славянский ПЕРУН правили землей в незапамятные времена. Война между ними за обладание территориями врагов шла с рождения мира и длилась миллионы лет...

1 игрок	Стратегия	80% Рейтинг

Предыстория

Сами боги были не властны причинить друг другу вред, но это с успехом делали за них воюющие фанатики, приносящие своим богам жертвы, и верой своей питающие их силы. В свою очередь, боги заботились о своих народах и способствовали их развитию. Но война миров – греческого, славянского, арабского и индийского – породила огромнейшие катаклизмы, в конце концов, чуть не расколовшие на кусочки всю Землю. И когда война закончилась, на высоте оказались-таки жестокие и коварные жители Олимпа. Поработив почти всю планету, они вдруг узнают, что остался в живых один из вражеских богов. Набросились они на него и уничтожили, скоро забыв. А зря. Сила бога не ушла вместе с его душой в нирвану, но осталась на Земле. И один человек, не смирившийся с деспотизмом богов, по натуре своей бунтарь, случайно нашел ее и в ней – источник своей власти. Получив же силу, стал он богом. Но не пошел тот бог на Олимп, а повел за собой народ в отдаленные уголки мира, развил его до небывалой степени, укрепился верой его и выступил войной против режима. Назревала вторая война богов, и Олимп не замедлил откликнуться...

Вы – тот бог, восставший против армии греков. Вам необходимо пройти множество сложных миссий и выйти победителем из многих битв, только тогда вы станете хозяином Олимпа и всей Земли. Дерзайте и – вперед!

В игре вам придется бороться с вражескими греческими богами и титанами, а в конце вас ждет главный противник Зевс. Каждый из противников владеет собственными излюбленными заклинаниями, своей собственной стратегией, своими героями и своими сильными и слабыми чертами. Конечно, и люди, и фанатики у врагов от миссии к миссии становится более защищенными и изощренными. Ваши люди учатся или не учатся, изучают различные искусства или магии тоже по вашему желанию. Каждый из противников-врагов владеет территорией в тридцать миссий. Пройдя их максимум с 50% проигрышей в битвах, вы завоевываете территорию супостата и переходите к следующей жертве. Постепенно Олимп поставляет вам жертв все опаснее и опаснее, а последним «агнцем» будет главный диктатор – Зевс. В общем, прохождение игры целиком зависит от широты вашего мышления, находчивости в вариантах решений, терпения, и, конечно, сообразительности. Удачи вам!

Управление

Главное меню

Включив приставку, после титров и логотипа **«SEGA»** вы увидите название игры и главное меню такого вида:

<5>CREATE YOUR DEITY
CONQUEST GAME
CUSTOM GAME

1. CREATE YOUR DEITY – облик вашего бога. Понятие «облика» включает в себя: описание черт лица: рот, нос, подбородок, глаза, прическа, также степень развития народа вашего бога; степень совершенства владения вашим богом различными магиями и имя вашего бога. Пункт допускает систему 12-значных паролей, позволяющих запоминать и воспроизводить после выключения приставки весь вышеприведенный список (кроме имени). Выглядит сей пункт таким образом:

СХЕМА 1

Расшифровка букв:

[a]- степень цивилизации вашего народа, обозначается силуэтом человека. Чем больше опыта тратить на эту иконку, тем больше будет развитость ваших людей, что включает в себя умение хорошо плавать (после затопления врагом ва-

шей территории или вашего же неумелого использования магии), умение хорошо сражаться, что особенно важно в бесконечных стычках с врагом; умение оборонять здания, что немало при атаках врагов (см. главу «**ГЕРОИ**»); умение быстро передвигаться по экрану и быстрее строить здания и т.п. Побольше занимайтесь вашим народом, так как, в сущности, побеждает, в конце концов, он, а не вы;

[b] – степень совершенства вашим умением владеть магией леса. Довольно безобидная на вид, способна, тем не менее, сильно подпортить врагу нервы, и базу, и веру в него его же подчиненных.

[c] – степень вашего умения колдовать и химичить с составными частями нашей Земли, тем самым применяя планетарную магию. Эта магия весьма своеобразна: разрушительного в ней не очень много, зато коварства не занимать. Плохо придется врагам, если земля, по которой они ходят, настроена к ним враждебно!

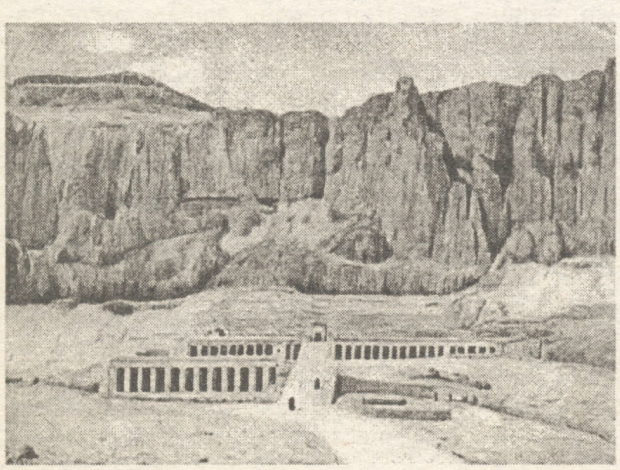
[d] – показывает, насколько хорошо вы умеете обращаться с атмосферой и тайнами неба. Магия не столько мощная, сколько популярная – ею можно разрушать мелкие базы противника или создавать небольшие проблемы на больших;

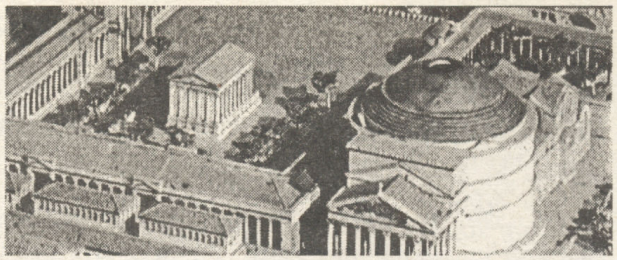
[e] – показывает, насколько правилен лозунг «спички детям не игрушки! »; одна из самых сильных магий, способных вызвать громадное опустошение в рядах противника и в их домах. Это – ваша «фирменная» магия и развивать лучше именно ее;

[f] – последняя магия, магия воды, морская. Это магия чудовищной силы, массового поражения. Применять ее можно, лишь будучи уверенным полностью в своей победе в ближайшие минуты; сильно отгородив базу от моря, явно проигрывая миссию либо видя, что противник так окопался на своей территории, что другого выхода просто не остается;

[g] – портрет вашего бога, который можно изменять по своему усмотрению. Кнопки <1> и <2> напротив основных частей лица – головы, носа и рта изменяют их. Так вы можете, из имеющихся в памяти компьютера частей лица, составлять разнообразные портреты своего героя.

Кстати, противники тоже используют комбинации этого портрета, так что очень возможно, что ваш бог и бог чужой будут с одинаковыми лицами;





[h] – строка для ввода имени своего бога, под которым он будет выступать в битвах; имя должно состоять максимум из пятнадцати символов;

[i] – строка для ввода кода, запоминающего ваши прошлые достижения (если вообще они были ранее, и вы предусмотрительно записали код). Над строкой находиться показатель вашего **EXPERENCE** (опыта), который можно тратить на **UPGRADE** (усовершенствование ваших магий или цивилизации).

Кнопка **«CANCEL»** сбрасывает все введенное в этом меню, кнопка **«PROCEED»** сохраняет и выводит в главное меню обратно.

2. CONQUEST GAME – дословно «завоевать игру». Фактически, это означает начало игры. Перед вами вырисовывается следующая картинка:

a) ENTER YOUR PASSWORD
b) HELP REGISTOR
c) CANCEL
d) PROCEED
e) PARAMETERS

Объяснение цифровых знаков

1, 2, 3, 4, 5 – продукты прогресса вашей цивилизации:

[1] – обычная функция, принимаемая вами по умолчанию и во все время, не занятое колдовством. Это изменение ландшафта, позволяющее, если нужно, возводить горы или заливать равнины морем. Обычно не действует на местах занятых врагом.

[2] – магнат силы. Магнат силы – это аксиома, обязательно присутствующая на карте. Если вы не можете строить его, значит, он уже где-то есть на карте, и вам жизненно необходимо к нему пробраться (см. главу «**ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ**»).

[3] – Персей. Эта функция превращает одного из ваших фанатиков в Персея – воина шамана. Получив этот **UPGRADE**, новоявленный Персей резво побежит громить врага и сжигать его здания.

[4] – эпидемия. Направляете ее на одно из вражеских зданий, и все там и в окрестностях помирают от неизвестных болезней.

[5] – армагеддон (конец света). Функция, означающая конец уровня – в вашу пользу или пользу компьютера, в любом случае один выиграет, а другой проиграет.

Все люди у вас и у компьютера превращаются в Персеев и Ахиллесов и бегут, друг на друга – кто кого одолеет.

[6-30] – различные магии; показываются только те, что даются в определенной миссии. Описание магий смотри в таблице.

[31] – код уровня. После прохождения каждого уровня на этом месте сообщается PASSWORD следующей миссии.
[35] – номер текущей миссии. Изменяется с течением прохождения миссий. Миссии идут не по порядку; если проходите хорошо, вы перескакиваете через сразу несколько; плохо или вообще не проходите – вас отбрасывает назад на несколько уровней.
[33] – клавиша «**PROCEED**» (или кнопка **Start** на D-pad) – начало миссии.
[32] – несколько параметров, характеризующих миссию – фон миссии (болото, степь, пустыня или тундра), является ли смертельным попадание в воду, показываются ли враги на экране, разговор с богом – противником и т.д. Влиять на параметры вы не можете, все это лишь для информации.
[34] – клавиша «**CANCEL**» – выход в главное меню.
3. CUSTOM GAME – своеобразная игра-тренировка, если ее можно так назвать, так как компьютер здесь сражается на зверском уровне сложности. Зато здесь можно изменять параметры:
а) можно выбирать, за синих или за красных играть, что довольно оригинально;
б) можно повышать свою **MANA** (магическую энергию) до любого пункта;
в) можно понижать **MANA** противника до любого уровня;
г) можно изменять фон мира миссии – засыпать все снегом, занести песком или превратить в болото;
д) самому конструировать карту, что самое интересное.

Управление в игре

Кнопочное управление

1) кнопка A – выбор функции, воздвижение горы, выбор места применения какой-либо магии, запуск чего-либо;
2) кнопка B – отмена какой либо функции, опускание ландшафта до уровня моря и ниже, отмена магий или ранее отданных распоряжений, выпуск людей из здания (когда курсор на здании);
3) кнопка C – в совокупности с любой стрелкой крестовины даёт ускорение передвижения курсора и, соответственно, экрана и карты, или местности. Не действует на панели управления;
4) кнопка Start – иногда заменяет клавишу «**PROCEED**»;
5) кнопки X, Y, Z, MODE не задействованы.

Панельное управление

[1] – место для первой иконки какой-либо магии; если щёлкнуть по ней, откроется данная строка иконок. Клавиша (↓↑) – обычная функция убирания гор или их воздвижение. Принимается по умолчанию (кнопка **B**);
[2] – иконка человека, открывающая столбец функций (левый столбик): изменение ландшафта; воздвижение магната; **UPGRADE** в Персея; химическая атака (эпидемия) ; Армагеддон;

[3] – воздвижение магната силы. Если не получается, значит, на карте он уже есть – одновременно возможен лишь один магнат;
[4] – иконка «Магии. Леса», открывающая, соответственно, их;
[5] – **UPGRADE** в Персея (см. главу «**ГЕРОИ**») ;
[6] – Планетарная магия (см. главу «**МАГИИ**») ;
[7] – Эпидемия (см. главу «**ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ**»);
[8] – Армагеддон (конец света) (см. главу «**УПРАВЛЕНИЕ**»);
[10] – Армагеддон (конец света) ; (см. главу «**УПРАВЛЕНИЕ**»);
[11] – функция «**GO TO MAGNAT**». Все ваши люди бросают свои дела и бегут к магнату силы.
[12] – функция «**HURRY BULD!**». Все ваши люди отстраиваются (очень мирно) на своих местах и постепенно заполняют территорию;
[13] – «**LET`S ATTACK**» – агрессивно настраивает ваше племя и оно, завидев врага, тут же бежит его атаковать;
[14] – функция «слияние» и «**JOIN FOR YOU, MASTER**».
Все люди, стоящие вблизи с вашим фанатиком (или героем), сливаются с ним, давая ему этим силу;
[15] – «**QUESTION**» – отмечает любое здание или человека, и в любой момент на него можно переключиться (**кнопка B**);
[16] – «**OPTION**». Всего доступны такие опции:
I"M GOOD – не изменяется, объяснение в статье «GAME OPTIONS»;
COMPUTER ASSIST OFF – показываются или нет врагу на карте ваши строения;
COMPUTER VS HUMAN – возможность игры «компьютер против человека»
QUIT MAP – выход в главное меню;
FULL SCREEN – возможность игры в полноэкранном режиме, что лучше по управлению, но более медленно.
PAINT MAP – состряпать свою карту;
ABOUT – информация об авторах игры;

GAME OPTIONS – таблица опций;
OK – выход обратно в игру.

Экран «Game Options»

1) RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP
2) RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL
3) CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND
4) CAN'T RAISE LAND
5) CAN'T LOWER LAND
6) WATER IS FATAL
7) OPPONENT'S DOTS NOT SHOWN ON MAP
8) NO SPROG WITH «B» BUTTON
9) DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP
10) SWAMPS ARE SHANOW
11) COMPUTER SPEED (FAST – SLOW)
12) SPECIAL CODES

1)Функция показывает, что включен режим случайного появления вас и противника на экране, то есть в любых противоположных точках экрана (и не обязательно противоположных).
2) Режим (обычно включенный), означающий, что уровень моря и высота горных участков в разных местах выбираются случайно.
3) Функция заставляет противника слиться в обязательное близкое соседство с вами и наоборот, в зависимости от уровня (миссии).
4) Функция делает уровень моря высоким, и островов на карте больше, чем материков, то есть карта, фактически, с небольшим количеством суши.
5) Функция, обратная функции (4) ; карта представляет собой один большой материк, со всех сторон окруженный водой.
6) Функция делает воду опасной для жизни. В тех редких уровнях, где эта функция отключена, ваши (и также вражеские) люди утонуть не могут, а ходят по воде, как по суше, либо плещутся в ней до конца уровня или до того момента, пока вы их не соизволите спасти.
7) Функция отключает видимость вражеских строений на карте и делает невозможным отслеживание передвижений и маневров противника.
8) Функция запрещает строить людей в зданиях, что существенно осложняет военные действия, производство и усиление фанатиков.
9) Очень противная функция, которая выключает все изображения на карте; не видно ни врагов, ни своих; сражаться сложно.
10) Функция, запрещающая плавание; достаточно убрать под басурманом землю, и его уже ничто не спасет.
11) Регулятор скорости соображения компьютера – от дауна до гения.
12) Специальные коды, пароли типа бессмертия.

Нюансы

На экране, сверху от карты главных боевых действий, сверху слева и сверху справа находятся два изображения. Левое – это уменьшенная карта главного поля; правое – это показатель в виде Колизея, сколько людей в подчинении у вас и у противника, где и в каком состоянии находится отмеченный герой (фанатик).

Вокруг того места, куда применяют магию, вырастает лес, мешающий возводить построения и легко воспламеняющийся.

Постепенно лес сам исчезает в землю; если дерево утопить (убрать под ним землю), то на этом месте после восстановления земли оно снова вырастет; по сожженным деревьям ходить опасно для жизни.

FLOWERS

(цветы)
Вокруг местности применения вырастают цветы. Это полезно, когда у вас выжжена земля, так как цветы ее снова оживляют.
Дополнительных сведений нет.

SWAMP

(болото)
Болота они и есть болота. Вокруг места разливается трясина, мешающая строить здания и смертоносная для врагов – они в ней тонут.
Можно ликвидировать простым сдвигом почвы, огнём или молниями; остается на месте до конца игры.

FUNGUS

(фунгусы)
Зыбучие пески. Появляются только на ровном месте, как и болота. Раздвигаясь и сдвигаясь, поедают врагов и сдвигают здания, чем от болот и отличаются.
Когда сдвигаются – безопасны; можно удалить сдвижением почвы; появляются на больших площадях.

HERCULES

(Геракл)
Применяется на фанатиков. Одаривает их нечеловеческойт силой и мощностью. Геракл по кирпичикам разбирает вражеские здания и уничтожает людей.
Применяется на фанатиков. Бегают Гераклы медленно и не сжигают строение.

ROADS

(дороги)
Появляются дороги, упорядочивая строение на базе и устраняя нежелательную зависимость между ними.

Могут строиться только вплотную, только у зданий и в строго определенном количестве.

WALLS
(стены)
Строятся стены, увеличивая защиту зданий и ограничивая проход врага на базу.
Обязательная совместимость; неуничтожаемые.

EARTHQUAKE
(землетрясения)
На вражеской территории появляются трещины, разбегающиеся в случайно выбранном направлении.
Лучше применять на относительно ровную поверхность; уничтожает здания, под которыми прошла; все люди попадают в трещины; на гористом местности раздвигают горы.

BASOLITH
(горы)
У противника посреди города появляются горы, разваливая строения, мешая их заново отстроить.
Противник тут же разравнивает землю.

ADONIS
(Адонис)
Фанатик превращается в шамана леса, уничтожаю-щего вражеские строения и разделяющегося надвое, образуя цепную реакцию.
Очень слабые в бою, но давят числом.

LIGHTING
(молния)
Во вражеское здание (или в человека) бьёт молния, сжигая землю и выжигая города.
Может причинить хоть какой-нибудь существенный вред, если применить молнию на вражеский объект и подольше удерживать кнопку.

WHIRLWIND
(вихрь)
Торнадо движется в случайном направлении, разрушает здания и уносит людей, в неизвестном
Направлении.
Слишком манёвренная; проходя по воде, оставляет за собой водовороты.

STORM
(шторм)
Несколько туч над врагом бьют мощными молниями, разрушая всё вокруг.
Тучи висят достаточно стационарно; удар молнии сносит здание или человека сразу.

ODISSEUS
(Одиссей)
Очень быстрый человек, хорош исключительно из-за скорости.
Достаточно слаб в бою, но пару зданий снесет.

WING
(ветер)
Все здания в заданном направлении сносит в какую-либо сторону.
Противопоказаний нет.

FIRE COLUMN
(огненный столб)
Гаснет в воде. Ползет в случайном направлении.
Если поблизости лес, огонь увеличивается в силе многократно.

FIRE RAIN
(огненный дождь)
С неба падают огненные шары, разрушая здание, убивая людей, выжигая землю.
Неточная магия.

ACHILLES
(Ахилл)
Человек – факел. Испепеляет здания и убивает врагов. Очень сильный, но если навалятся враги, то уничтожат.

VULCANO
(вулкан)
Самая мощная и самая неудобная магия. Появляется гора размером в 3-4 экрана из базальта; в разные стороны плывут потоки лавы, а с вершины спускаются несколько FIRE COLUMN'S.
Очень тормозит игру.

FIRE PHOENIX
(огненный монстр)
Бежит через всю карту к месту назначения и распадается на пять или шесть FIRE COLUMN.
Очень трудно поймать и затушить.
Ничем не остановить.

BASALT
(базальт)
Появляется на несколько клеток базальт; уничтожить нельзя. Нельзя на нём строить, зато можно ходить. Служат как мосты через море и стены от цунами.

WHIRLPOOL
(водовороты)
Постепенно съедают землю и все, что на ней находиться.
Применяется на море, есть польза как минимум от 3-4 водоворотов сразу в одном месте.

BAPTIMAL FONTS
(колодцы святой воды)
Святая вода в прорубях. Люди падают туда и меняют свою веру на противоположную.
На ваших подопечных тоже действует.

HELEN OF TROY
(Елена Троянская)
Елена ходит по вражеской базе, разрушая строения, но не убивая людей; они следуют за ней по пятам. На Елену никто не нападает.
Практически не уничтожить, так как ходит по воде (не по болоту).

TIDAL WAVE
(Цунами)
Сносит всю негористую сушу, не отгороженную базальтом. Слишком безразличная и тупая сила.

Принципиальные моменты

1. Магнат силы
Служит для ориентира вашим людям и для производства шаманов (фанатиков). Если у вас нет таких, выделяйте функцию «GO TO MAGNAT» и ждите, пока первый из побежавших заберется туда. Сразу отменяете эту функцию, и фанатик готов!

2. Флаги зданий
Можно заметить, что флаги на зданиях (синие на ваших, красные на чужих) расположены на разной высоте. Так вот, это – энергия здания, точнее, ее индикатор. Чем выше флаг, тем лучше охрана здания, и вероятность захвата слабого здания гораздо более высока, чем вероятность захвата сильного здания. Однако эту энергию можно восполнить. Она пополняется, когда в здание заходят люди, и убывает, когда вы людей из него выгоняете.

Герои

Героями в **POPULOUS-2** можно назвать всех существ, кроме описанных уже Ахилла, Адониса, Елены и Персея с Одиссеем и Гераклом. Итак, вот они:

а) Управляемые существа (пешки)

1) Рабочие. Неважные воины, но строят мощные строения. Ходят достаточно шустро, но не слишком.

2) Воины. Хорошие воины, агрессивные, но строят плохо. Зато передвигаются быстрее, чем рабочие.

3) Шаманы. Плохие воины, плохо передвигаются, но строят здания на высшем уровне и с полной энергией.

4) Фанатики. – превращаются в героев Троянской войны; усиливают веру в вас.

б) Неуправляемые существа (полубоги):

1) Гигантская гидра – ползет по всему экрану, оставляя за собой многочисленные статуи. Если основывать здания вокруг них, то вера в вас будет увеличиваться.

2) Земляной гигант – идет по экрану, оставляя после себя трещину в земле, в которую будут попадать все ваши люди и здания.

3) Огненный Феникс – существо, которое прыгает к какому-нибудь определённому месту и распадается на несколько **FIRE COLUMN**.

4) Монстр из глубин – идет по экрану по пояс в море, оставляя за собой полосу моря шириной в 7-8 клеток и длиной во весь экран.

5) Повелитель ветров – крылатое чудовище, летит по экрану, оставляя за собой вихри (**WHIRLPOOL**).

6) Друид – живое дерево; ходят по двое – по трое; безобидно, но на своем пути выращивает лес.

Все монстры неуправляемы и нужно смириться с вредом, который они приносят, и попытаться его побыстрее исправить.

в) Боги-противники (оппоненты):

1. TITAN EPIREPIUS
Даун во всех отношениях.
Как только появляется возможность делать **CARMAGEDDON** – делайте.

2. PAN
Любит напускать огонь на большие здания.

Возвращайтесь время от времени на базу и исправляйте немногочисленные разрушения.

3. PROMETEUS
Не любит болот.
Сразу валите всем скопом к нему на базу – как раз перебьеччте всех.

4. PERSEPHONA
Миссии долго проходимы, так как вас ограничивают в магиях. Отгораживайтесь базальтом и творите цунами.

5. ASCLEPIUS
Коварный тип, не любит землетрясений.
Окопайтесь на месте и насылайте на его базу землетрясения.

6. DIONISUS
Любит провокации.

7. HERMES
Умен, но предсказуем.

8. LAPETUS
Блокирует ваши магии, но сам туповат.

9. NIKE
Умна и талантлива; громит со знанием дела.

10. DEMETER
Не очень сложный уровень интеллекта, но очень оригинальные и нестандартные уровни.

11. HEBE
Многосторонний талант. Видимо, учился у Суворова.

12. EILETHYA
Для своего уровня не очень умна, но вот, цивилизация у нее хорошая.
Никуда не высовывайтесь с базы; отгораживайтесь **BAPTIMAL FONTS**.

13. METIS
Трудный характер; помешан на полномасштабных атаках.

14. APHRODITE
Плохо обученный генерал; хорошо спланированные атаки отличаются небольшими масштабами.

15. EOS
Очень сложно с ним сражаться; бьет нещадно.

16. SELENE
Хромает защита базы; можно обойти с фланга.

17. HELIOS
Не очень умен.

18. STYX
Постепенно сдает, хотя в начале сильно напирает.

19. HYPERION
Главное – отбить первую атаку, а затем уже легко – по обычному шаблону.

20. ARTEMIS
Лучше сразу нападайте; если промедлите, будет хуже.

21. ATHENA OF WAR
Очень сложная богиня во всех отношениях.

22. ARESUS
Если бы он не тратил людей на атаку, , защита была бы лучше.
Очень любит посылать Персеев толпами, по 3-4 в заход.

23. ARTEMIDA
Всю ману сосредотачивает на морских гадостях.
Блокирует магии и использует: **TIDAL WAVE, VULCANO**.

24. AIDOS
Страшно любит планетарные магии; начинает с невероятным количеством людей.
EARTHQUAKE, MOUNTAIN, FIRE RAIN.

25. GEFEST
Крайне ограниченный бог с небольшими возможностями.
Все огненные магии, включая **FIRE PHOENIX**

26. DEVKALION
Все уровни – большая драка: начинаете с полным Колизеем вперемежку с врагами.
Использует любые магии, но особенно любит **WING**

27. POSEYDON
Исключительно морские миссии с большим количеством островов.
TIDAL WAVE, FIRE COLUMN, BAPTIMAL FONTS.

28. APOLLO
Обычная степень сложности.
Любит посылать героев.

29. AGIFOS
Легкие миссии, но большая возня по времени прохождения.
Пользуется исключительно: **SWAMP, FUNGUS, FIRE RAIN, STORM**.

30. HERA
Самая сложная из вышеперечисленных, но уступает Зевсу.
Пользуется, в основном, небесными магиями.

31. ZEUS
Самый трудный противник.

Коды к уровням и пароли

A.G: Полная мана – **ADKITCKBVNZEIWX.**

Сценарий 1. Titan Afterhought

Миссия:	Код:
0	DOEGAC
1	OMJIAD
17	ETLEAB
23	SIGNAS
8	OPOPAK
11	EMDOAD
29	WIUPAK

Сценарий 2. Pan of Shepherds

Миссия:	Код:
31	ABAL
33	MOMNAT
38	AFEGAB
43	UNQUACK
47	UHUXAF

50	ERTUAK
55	MNFE
60	INUNAD

Сценарий 3. Prometeus of Forehought

Миссия:	Код:
66	LOISAB
72	OPAMAT
78	UGVEAK
83	NEIT
85	ITUXAK
108	MEOMAB

Сценарий 4. Persefona of Vegetation

Миссия:	Код:
108	MEOMAB
114	ERNEAT
117	CCALAG
121	NEEGAT
127	THACAF

Сценарий 5. Asclepius of Medicine

Миссия:	Код:
130	LOLYAD
136	OPUMAB
139	EMGO
140	UBNGAC
145	TUHO
149	NGATAF
154	UXMNAC

Сценарий 6. Dionisus of Ecstasy

Миссия:	Код:
160	LDOO
166	AFIIAG
170	ALDOAT
171	UNTUAB
177	SUMOAT
180	EGTIAG
181	CCUN
184	PIHOAT
188	INUP

Сценарий 7. Hermes of Messendge

Миссия:	Код:
193	AAALAK
196	OMAAAD
198	OOOOAT
202	UMQU
205	UGUXAB
214	MMFEAK
222	GARKET
195	ACUN
197	AKEGAF
200	OPEMAK
203	EMACAD
212	NGUXAT
220	DDLLAB

Сценарий 8. Iapetus of Human

Миссия:	Код:
225	MOISAF
226	ABUPAT
228	ADERAK
229	OWOMAG
233	UXUGAT
235	UNNEAK
236	MEODAG
237	UPVE
238	FEEMAD
239	UHWIAF
240	PEQUAT
242	ERITAK
244	EGUX
246	IISOAF
252	INFEAD
251	JITTAT

Сценарий 9. Nike of Victory

Миссия:	Код:
256	DOPIAK
262	OOAGAC
263	AGISAK
261	OBUBAG
265	AMTH
271	LEUGAG
273	ETNEAD
275	NEVEAT
276	MMUNAG
281	DDJIAK
285	CHOCAB
287	SOIIAD

Сценарий 10. Demeter of Fertility

Миссия:	Код:
289	MOLYAT
291	HODOAK
292	ADTTAG
293	OWAKAB
295	ATLLAT
296	ALLOAK
300	MEAGAB
302	FEUBAF

301	PEETAC
305	ERMMAG
309	CCUPAF
312	PIOWAK
313	NEMNAG
314	ISALAB

Сценарий 11. Hebe of Youth

Миссия:	Код:
315	LYINAD
316	INUHAF
318	JIEGAC
320	JOBAKB
325	OOOPAK
327	AGLYAG
328	OPHCAB
329	AMDOAD
330	UMTUAF
333	HEUMAX
334	UGDDAG
337	ETNGAF
339	NETIAC
341	ITGHAG
342	MMPEAB
343	SIHOAD
344	VECCAF
345	TIAT
346	UXISAC
348	DDTHAG
349	WIERAB
350	GHOMAD
351	SOMNAF

Сценарий 12. Ellethya of Childbirth

Миссия:	Код:
352	LDAM
353	MOINAC
351	ABUHAK
355	HOAAAT
357	OWOOAD
359	WOEM
361	UXQUAK
363	UNITAB
365	UPUXAF
367	UHSOAC
369	SUADAT
370	ERSIAB
373	CCFE
379	LYLLAF
382	JICCAK
383	THAGAT

Сценарий 13. Metis of Wisdom

Миссия:	Код:
384	DOISAB
385	AAUPAD
386	LOTHAF
387	ACEM
388	OMOMAC
389	AKMNAK
390	OOAMAT
392	OPUGAD
394	UMNE
396	UBVEAK
398	UGWIAD
400	QUABAG
401	ETIT
403	NEUXAK
405	ITSOAB
406	MMSUAD
407	SIADAG
409	ITUXAC
411	IMFEAT
413	WITTAD
415	SOPI

Сценарий 14. Aphrodite of Beauty

Миссия:	Код:
416	LDUMAC
418	HOLDAB
420	ADCCAD
421	OWAGAG
423	WOUBAC
425	UXETAT
427	UNMMAD
428	UPIM
431	UHLDAM
437	CCUHAC
440	PIWOAB
442	ISMEAE
444	INSUAC

Сценарий 15. Eos of Dawn

Миссия:	Код:
448	AAFEAG
452	DMAKAF
453	AKPIAT
458	EMAGAF
472	UEMNAC
478	SONEAC
484	ADIIAG
461	HEUBAB
463	LEETAG
465	ETMMAC
466	TUATAF
473	TIALAF
482	ABSUAB
485	AFLYAC

Сценарий 16. Selene of Moon

Миссия:	Код:
486	WOHEAF
493	ATDDAT
491	UNSIAG
488	UNMDAT
498	ERTIAG
499	TTUN
501	CCPEAF
502	IIHOAT
504	PIATAK
505	ISUP

Сценарий 17. Helios of Sun

Миссия:	Код:
512	DOINAG

516	OMOOAT
519	AGJIAG
522	UMITAF
526	UGSOAG
530	TUUXAT
514	LOAAAD
517	AKNEAB
520	OPQU
524	UBUXAB
528	QUADAD
532	NGFEAK
536	VEPIAF
539	IMPEAK

Сценарий 18. Styx of the River

Миссия:	Код:
545	MOTHAB
547	HOOMAG
550	AFINAF
551	WOUGAT
553	MEEMAD
555	DEITAK
556	UNVE
560	IIADAC
566	MNIIAK
567	NELY
569	LYDDAF
571	LLAKAC
573	UXNEAK

Сценарий 19. Hyperion of Sun

Миссия:	Код:
579	ACCCAT
581	AKISAK
583	AGTH
585	AMOMAF
587	EMAMAC
589	HEUGAG
591	LENEAD
593	ETVEAT
596	NGUNAG
598	MMEGAD
600	VENEAT
601	TIMEAC
604	DDACAB
606	GHODAF

Сценарий 20. Artemis of Huntress

Миссия:	Код:
608	LDHEAC
609	MODDAK
610	ABTTAG
612	ADPIAD
614	AFLLAT
616	ATLDAK
618	ALAGAB
620	MEUBAF
621	UPGHAT
622	FEETAC
624	PEMMAG
626	ERIMAD
628	CCERAC
632	PIALAB
633	NEINAD
638	THEMAB

Сценарий 21. Athena of War

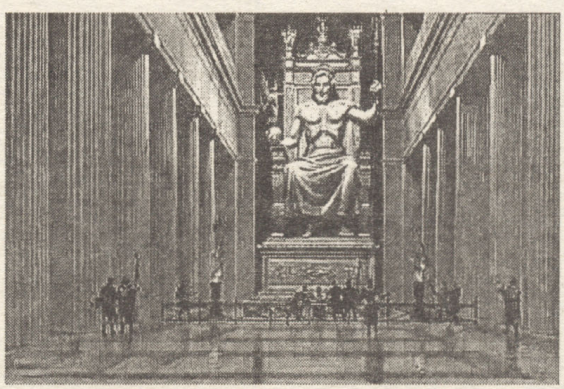
Миссия:	Код:
641	IPCOXT
643	ACIIAC
645	AKLYAG
646	OOHEAB
648	OPTUAF
649	AMAK
651	EMUMAK
656	QUAE
662	MMCCAF
664	VEISAC
666	UXTHAG

Сценарий 22. Zeus of Lightings

Миссия:	Код:
999	NOT_HALF

СУПЕРКОДЫ:

WIBBLE – все звуковые эффекты;
EXPERIMENT – максимум опыта;
HUMANOID – 1000 000 маны;
NOT_HALF – последний уровень.
Коды вводятся в **OPTIONS OF GAME** в строке «**SPECIAL CODES**».



RINGS OF POWER

КОЛЬЦА ВЛАСТИ

Очень длинная, очень сложная и очень интересная ролевая игра, требующая высокого уровня интеллекта, большого терпения, много времени и знания английского языка. Для любителей длинных запутанных игр «RINGS OF POWER» - настоящая находка!

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг

Предыстория

Когда-то планета **USHKA BAU** пребывала во тьме. С приходом божества по имени **NEXUS** наступил Золотой век. **NEXUS** использовал жезл **THE ROD OF CREATION**, чтобы превратить планету в истинный рай. Каждого жителя он наделил одним из магических или боевых искусств. Но демон **VOID** украл **THE ROD** и устроил настоящий хаос.

Вскоре **NEXUS** и **VOID** сошлись в битве за обладание **THE ROD OF CREATION**. В конце концов, жезл раскололся на две части, и каждый разделил свою половину на кольца, которые оказались разбросаны по всему миру.

Ваша задача – найти все 11 колец, чтобы можно было снова восстановить **THE ROD OF CREATION**, самый могущественный предмет из всех, существовавших когда-либо. В пути вам придется иметь дело как со слугами **NEXUS`a**, так и со слугами **VOID`a**.

Условия игры

continue – продолжить ранее записанную игру,
start – начать новую игру,
intro – прочесть историю 11-ти колец власти,
citizens – посмотреть, с какими персонажами вам придется иметь дело,
credits – список создателей игры.

Во время игры в левом нижнем углу дана следующая – информация о количестве денег, время суток, запас еды и питья, компас с указанием направления движения.

Нажав во время игры на **Start**, вы увидите основное меню (**B** – выбор, **C** – выйти из меню):

Основное меню

1. INVENTORY – показывает, что у вашей команды есть в данный момент (назначение большей части предметов дано в описании):
GOODS – предметы, которые вы покупаете в магазинах или находите в сундуках);
foods – еда;
water – вода;
gems – драгоценные камни (можно продать);
corpse – труп;
blades – лезвия;
flower – цветок;
tomes – большие книги, тома;
jewelry – драгоценности (можно продать);
finini – ковры (можно продать);
weapons – оружие (можно продать);
books – книги;
flip st – камень – телепортатор;
gate st – тоже камень – телепортатор;
casket – гроб (можно продать);
wood – дрова (можно продать);
balm – бальзам, восстанавливающий линию жизни;
mana – бальзам, восстанавливающий линию магии;
nectar – бальзам, одновременно восстанавливающий линии жизни и магии;
lot tix – лотерейный билет (можно выиграть деньги);
crystal – кристалл (можно продать);
sand – песок;
flags – флаги;
drag st – камень, вызывающий дракона;
boat st – камень, вызывающий лодку;
bridge st – камень, с помощью которого можно построить мост через реку.
ITEMS – предметы, которые вы получаете и отдаете во время путешествия (см. описание);
PAPERS – бумаги, которые вы получаете или находите; их нужно просто читать;
KEYS – ключи от дверей и сундуков, которыми вы будете пользоваться;
RINGS – те самые 11 колец, которые будут появляться у вас по мере прохождения игры.

2. SPELLS – магии, заклинания, которые имеются у членов вашей команды. По мере повышения уровня мастерства вы сможете использовать более мощные магии. У каждого персонажа их может быть 20 видов. С назначением и использованием каждой магии вы разберетесь во время сражений.
3. PARTY – вы можете получить информацию о каждом бойце вашей команды.
4. SEARCH – исследовать любое место внутри здания или вне его (есть ли люди, сундуки, предметы, лестницы, двери).
5. MAP – посмотреть, где вы находитесь в данный момент, сделать обзор местности (действует только вне помещений).
6. CAMP – смена дня и ночи.
7. SYSTEM (кнопка B):
load – загрузить ранее записанную игру.
save – записать игру (можно только на улице);
combat – ручной или автоматический способ ведения боя;
direct – управление D-pad (потренируйтесь, как вам удобнее);
diag – (on) – двигаться, помимо прямой, по диагонали, (off) – только по прямой;
music – можете прослушивать звуки и мелодии;
help – помощь (On – в правом верхнем углу появляется изображение джойстика и показывается, какие кнопки нужно использовать в данный момент);
quit – покинуть игру;

Управление

Снаружи:
1. **Кнопка A** – автоматически двигаться (только по дороге или на лодке по реке).
2. **Кнопка B** – войти куда-либо или увеличить место, где вы находитесь.
3. **Кнопка C** – прекратить автоматическое движение или сойти с лодки, корабля, дракона.
Внутри:
1. Кнопка A – пробегать текст сообщений.
2. Кнопка B – действие (посмотреть, взять, открыть, подняться, спуститься, узнать имя персонажа): стрелка в сторону объекта и B.
3. Кнопка C и стрелка в сторону персонажа – говорить.

Разговор с кем-либо:

job – спросить, чем занимается персонаж;
class – спросить, к какому виду магических или боевых искусств относится персонаж;
city – спросить о том, чем торгуют и занимаются в городе;
quest – получить информацию о вашем путешествии;
buy – купить что-либо;
sell – продать что-либо из имеющихся у вас предметов: (goods);
show – показать или дать предмет персонажу;
bribe – дать взятку (иногда полезно для получения информации, открывания дверей);
fight – сразиться с персонажем;

Fight menu

Использовать кнопку **B**.
flee – покинуть бой (полезно воспользоваться, если силы противника явно превосходят ваши, но это не всегда срабатывает)
berzrk, advnce, hold, wary – различие перегруппировки ваших персонажей во время битвы.
Магия также используется кнопкой **B**.

Строения

магазины (**Shop**) – можно купить воду и еду, а также различные предметы;
таверны (**Taverna**) – можно за деньги восстановить (**buy**) линию магии;
гостиницы (**Inn**) – можно за деньги восстановить (**buy**) линию жизни;
храмы (**temple**) – можно за деньги подлечиться и в некоторых восстановить убитого персонажа;
магазины средств передвижения (**vehicle**) – можно купить динозавра, лодку или корабль;
гильдии магов и чародеев (**guilds**) – можно купить различные виды магии;
«дома правительства» (**center of civic government**) – можно подробнее узнать о городе, в котором вы находитесь;
частные дома (**someone's homes**), где живут горожане. В большей части этих домов вам делать нечего, но в ряде городов в некоторые нужно будет обязательно зайти (см. описание). Также во многих городах есть главное здание, в котором вы должны непременно побывать (это могут быть академии, библиотеки, крепости, замок).
В нескольких местах **USHKA BAU** расположены **GATEWAYS** – участки земли, ограниченные восемью каменными головами). Имея **Gate st**, вы можете телепортироваться к другим **GATEWAYS**, используя камень перед статуей. Пользуясь **Gate st** в любом месте, вы окажетесь у ближайших **GATEWAYS**.
Путешествовать вы можете пешком или воспользоваться динозавром (**Dino**), лодкой (**Boat**), кораблем (**Ship**) или драконом (**Drag**).
Динозавры хороши на ровной местности.
На лодках лучше плавать по рекам, а для больших путешествий в открытом море удобнее купить корабль.
Дракон вызывается с помощью специального камня (**drag st**). Это самый быстрый вид передвижения.
Но имейте в виду, что во всех этих случаях резко возрастает расход еды и питья, особенно, при полете на драконе, так что вы всегда должны иметь большой запас продовольствия.

Основная первичная информация

Первое время вам может показаться сложным управление персонажем и различные действия, но эти трудности только кажущиеся. В процессе игры вы быстро освоитесь с управлением и получите большое удовольствие, если настроитесь на сложную, многодневную игру.
И несколько слов о главных героях этой игры;
BUC – это вы, лучший студент академии магов
В процессе игры в вам присоединятся:
SLASH – рыцарь (**knight**),
FEATHER – девушка, стрелок из лука (**archer**)
ALEXI – волшебница (**conjurer**)
MORTIMER – некромант (**necromancer**)
OBLIKY – чародей (**enchanter**)

Несколько полезных советов и секретов

1. Как можно чаще записывайте игру! Эта очень может пригодиться, т.к. иногда (к счастью, редко) появляется **VOID** и сообщает, что вам придется начать игру с последней записи. Также это полезно и для того, чтобы в случае поражения в бою не проходить заново незаписанный участок игры.
2. Часто вам будет необходимо большое количество денег. Севернее города **CATHEDRAL** можно найти места с «вечными сундуками». Одно из них – 6`5":6`2". Вы можете бесконечное число раз (сколько хватит терпения!) входить (B) и выходить (C), и каждый раз открывать сундук, добывая деньги и массу различных предметов (максимальное количество денег, которое вы можете иметь – 15000 золотых).
Другое такое место с четырьмя «вечными сундуками» – 9`9":15`9" (одна из комнат в храме к северо-востоку от города **Fenopolis**).
3. Большинство предметов (**goods**) вы можете продавать в магазинах; узнайте, что больше всего ценится в данной местности.
4. В магазинах давайте взятку (**bribe**) в 10 золотых торговцам, тогда они могут сделать скидку на свои товары.
5. Пока ваша команда недостаточно сильна, платите сборщикам налогов, не вступая с ними в сражения.
6. Старайтесь путешествовать днем (меньше вероятность ввязаться в неравный бой).
7. Не стоит продолжать игру после того, как **BUC'a** убили, т.к., если даже вы окажетесь в храме и вам восстановят жизнь, вы остаетесь всего с 100 золотыми. Лучше начать игру с последней записи (**continue**).
8. Имея достаточное количество денег, покупайте еду и питье «под завязку», тогда вы долгое время сможете путешествовать, не заботясь о пополнении запасов.

Прохождение

Вы, **BUC**, находитесь на дороге, ведущей в город **MIND**. Самое время идти в академию – мастер **THALMUS** хочет видеть вас.
Придя в город, зайдите в академию магов **SORCERER ACADEMY**. Исследуйте все сундуки и полки с книгами, которые там есть. В одном из сундуков (ключ неподалеку) вы найдете крайне необходимую вам вещь – карту **MAP**. Разыщите **TALMUS**'а и поговорите с ним. Он предложит вам пройти в комнату для практических занятий, куда должны подойти другие студенты этой академии, чтобы научить всех использованию заклинания **STUN**.
Затем он посылает вас в храм **NEXUS'a** (**THE TEMPLE OF NEXUS**) к жрецу **AK THUL**. Поговорив с ним, вы получаете бумагу **TOME** и с ней возвращайтесь в академию, к **TALMUS**'у. Тот просит вас найти отшельника, живущего в южной части города, который прошлой ночью украл с двери академии символ **THE EYE SYMBOL**.
Найдя дом отшельника **A RATTY LITTLE SNACK ON A HILL** и победив его, вы получаете обратно украденный символ **SO EYE**.
Отдайте символ **TALMUS'y** в академии, и тот обещает научить вас второму заклинанию – **CLUE**.
Также **TALMUS** говорит о том, что если с ним что-нибудь случится, вы должны разыскать его друга **HACK'a** в городе **DIVISION**.
Во время урока один из учеников **TALMUS'a** **DARIUS** убивает своего учителя.
После этого вы оказываетесь у ворот города **DIVISION**. Зайдя в город, идите в здание гильдии вооружения (**The GUILD of Pieces**).
Там найдите **HACK**'а и поговорите с ним. **HACK** расскажет вам, что черный жрец **SCOURGE** украл ключ от сундука, в котором находится символ рыцарей. Если вы найдете ключ и принесете **HACK**'у символ, тот сможет помочь вам. Также от рыцаря по имени **RAZOR** вы узнаете о старой женщине, живущей за водопадом (30`1":5`4"), которая что-то знает о кольцах.
Чтобы зайти в комнату со множеством сундуков, дайте взятку (**Bribe**) стражу у входа. В одном из этих сундуков, который нельзя открыть без ключа, и находится нужный вам символ.
Для того, чтобы выяснить, где находится черный священник **THE BLACK PRIEST SCOURGE**, нужно поговорить с рыцарями в городе. В зданиях гильдии рыцарей **GUILD OF THE KNIGHTS**, поговорив с людьми, находящимися там (используйте

«**quest**»), вы узнаете, что им неизвестно о местонахождении **SCOURGE**'а, но вам может помочь **RASHIID** , бродячий торговец, который часто бывает у своих друзей на маяке, неподалеку от города. Чтобы добраться до маяка, вам нужно купить лодку (**Boat**) в одном из магазинов (**A Vehicle Master**). Лодка будет ждать вас у причала.

Зайдя в правый маяк, поднимитесь на самый верх, дайте взятку сторожу маяка, и тот расскажет вам, что **RASHIID**'а можно найти в оазисе на большом острове к западу от города **DIVISION**.

Найдя оазис, поговорите с торговцем (**используйте «quest»**). **RASHIID** расскажет, что в городе **DIVISION**, перед входом в храм, есть лестница, ведущая под землю. Там и находится **SCOURGE**.

Потом, дав взятку **RASHIID**'у, вы узнаете, что чуть западнее города **CATHEDRAL**, в пещере за водопадом, пираты спрятали волшебный секстант.

Возвращайтесь в **DIVISION**, найдите эту лестницу (используйте кнопку **B**) и, победив **SCOURGEa**, возьмите ключ от сундука (**KNGT KEY**).

Чтобы снова пройти в комнату с сундуками, покажите («**show**») у входа стражнику ключ. Взяв символ (**KN SYM**), идите к **HACK**'у и покажите («**show**») его ему. В награду **HACK** дает вам в помощь молодого рыцаря по имени **SLASH** и советует идти в город **SPEED**, где живут лучшие стрелки из лука.

Город **SPEED** находится далеко на западе. Выйдя из **DIVISION'a**, по дороге (постоянно сверяясь с картой) идите на юг, пройдите через город **BLOOD**, затем идите на запад мимо города **FENOPOLIS**, потом на север мимо города **PERFECTION**, за большим серым каменным массивом сворачивайте на запад, проходите через большой город **CATHEDRAL** и на юго-западе выходите к городу **SPEED** (в случае необходимости пополните запас воды и питья в одном из городов).

Не доходя до города **SPEED**, на карте справа вы увидите длинный мостик (это немного западнее города **CATHEDRAL**). Исследуйте (**B**) место перед водопадам, и вы обнаружите скрытую пещеру (**A HIDDEN CAVE**), где найдете секстант (**SXTNT**).

С этого момента вам будет намного легче ориентироваться в огромном мире **USHKA BAU**, вы сможете постоянно записывать координаты того или иного места и легко потом находить его (координаты появляются в левом нижнем углу карты).

В городе **SPEED** (1':8') идите в здание гильдии стрелков **ARCHER'S GUILD**. Там вы узнаете, поговорив с женщиной у входа (все стрелки из лука – женщины), что пропустить вас вовнутрь могут только в том случае, если вы – принесете цветы из города **PERFECTION**.

В храме спуститесь в подземелье и, исследовав (**B**) -места со светильниками в стене, возьмите зеркало (**MIRROR**).

В доках напротив храма (1`1":8`4") (кнопка **B**) поговорите с находящимся там человеком. Он посоветует вам заглянуть в «**дом правительства**», а также в **LOBOTOMY CLUB**.

В магазине купите **FLIP ST** и идите в городской «**дом правительства**». Бандит **LENNY**, содержащийся там под стражей, попросит у вас **Flip st** (используйте «**show**»), чтобы бежать из города, а взамен даст карту (**MM map**) шахт (**THE MINES OF MYSTERY**).

После этого идите в город **PERFECTION** (4':14'). В храме внизу, в подземелье, в одном из светильников возьмите бумагу (**MEMO**). В магазине купите цветок (**FLOWER**). В здании гильдии волшебников (**CONJURER'S GUILD**), наверху, в библиотеке исследуйте книжные полки и возьмите несколько бумаг. Дверь, находящаяся в библиотеке, заперта и после переговоров с волшебницей, находящейся здесь же, вы узнаете, что верховная волшебница по имени **HAZE** может и согласится встретиться с вами, но не сейчас.

Дверь, ведущая к ней, называется дверь совершенства **IDEAL DOOR** и может быть открыта только специальным ключом.

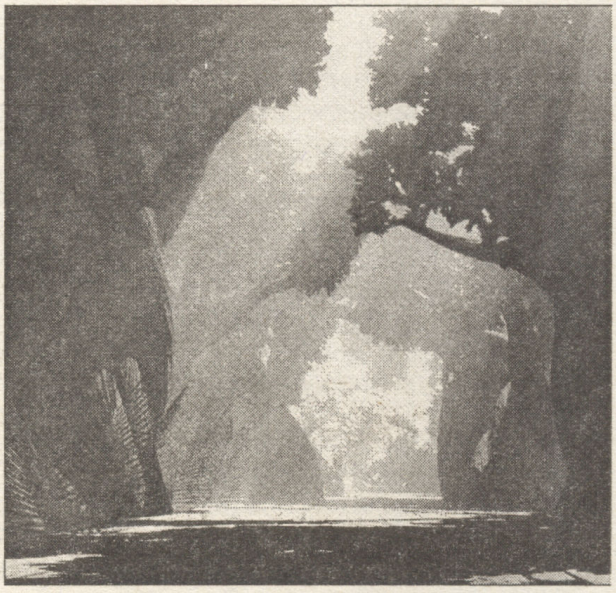
В городе найдите маленький ресторанчик **A NICE LITTLE RESTORAUNT** и поговорите с метрдотелем по имени **MALDAVIN**. Он скажет вам, что у него есть ключ от **IDEAL DOOR**, но взамен ему нужны огненные дрова **FLAME'S WOOD**. В одной из записок (**NOTE**), найденных в библиотеке, говорится, что они есть только в огненной пещере **THE CAVE OF FIRE**.

Теперь снова возвращайтесь в город **SPEED**. В гильдии стрелков покажите («**show**») цветы девушке у входа, и она пропустит вас к владычице стрелков **ARROW** . Покажите **ARROW** карту шахт, и она попросит вас освободить ее людей, запертых в шахте бандитами. **ARROW** даст вам символ стрелков (**AR SYM**), чтобы вы шли с ним в шахты и показали его **QUILL**, помощнице **ARROW**. Тогда та даст в вашу команду лучшую из своих лучниц – **FEATHER**.

Шахты находятся в месте с координатами 3`7":8`0". Победив бандитов, покажите («**show**») **AR SYM QUILL,** и она даст вам **FEATHER**. Также **QUILL** советует поговорить с **FLEMM'ом** в городе **BLOOD** и **XYLOTYL,** в города **KAOS**.

Чтобы открыть сундук в **THE CAVE OF FIRE**, вам нужен огненный ключ **FIRE KEY**.

Посетите **LOBOTOMY CLUB** (10"7":12"4"). Человек по имени **STATVOL** расскажет вам об огненном болоте **FIRE SWAMP**, где живет мерзкая колдунья **HIDEOUS**, которая может принимать



обличье любого человека, коснувшись его волос. Сила ее в пальце (**FINGER**), надежно спрятанном где-то в болоте.

Также найдите человека по имени **LARRY**. Купите ему выпить, и он расскажет, что продал **FIRE KEY** старой волшебнице, которая живет на маленьком острове (8':5').

Побывав на острове, вы узнаете, что старая волшебница даст вам ключ только в обмен на украденное у нее яйцо **OGRE'S EGG**, которое спрятано где-то в пещере (6':21') (так как ваша команда еще недостаточно сильна, эту миссию поиска яйца можно пока отложить).

Отправляйтесь в город чародеев **KAOS** (11':9'). Зайдите в башню (**THE TOWER OF KAOS**). Вам говорят о том, что мастера **XYLOTYLa** трудно отыскать без его секретаря, которого можно найти в камере в храме.

На втором этаже башни купите карту бинго (**BINGO CARD**). В храме покажите («**show**») **BINGO** и **MIRROR** человеку за решеткой. Он скажет вам, что **XYLOTYL** каждую ночь бывает в верхней комнате башни.

Победите появившегося черного жреца (**BLACK PRIEST**), получите кнут (**WHIP**). Покажите кнут другому черному жрецу, который расскажет вам о скалистом острове в центре океана (21"8":8"7").

Ночью поднимитесь на самый верх башни и поговорите с **XYLOTYL`ом**. Он даст вам свой символ (**EN SYM**) для **FLEMM'a** в городе **BLOOD**. От **HAZE** из города **PERFECTION** вы должны получить её символ и принести **XYLOTYL'y**.

Теперь идите в город **BLOOD** (14':17'). Зайдите в академию некромантии (**THE NECROMANTIC ACADEMY**), в книжной полке рядом с дверью найдите ключ и возьмите труп. Поговорив с людьми в академии, вы узнаете, что **FLEMM** сейчас занят, а чтобы встретиться с ним, вы должны ночью принести труп на старое кладбище **TSALAMIS'a**.

В NECROMANCER'S GUILD можно узнать о казино (**CASINO ON THE ARTIC COAST**) 24`5":20`9".

О старом кладбище можно узнать в одной из таверн у **MORDICHI**. Оно находится на юге, на большом холме 15`5":18`3".

Ночью отнесите туда труп и можете снова идти в академию к **FLEMM'y**. Он даст вам свой символ (**NE SYM**) для **HAZE**. Отдайте **FLEMM'y** символ **XYLOTYL'a**, и он разрешит вам взять в свою команду молодого **MORTIMER`a**, которого можно найти в **GUILD HALL** на холме к северу от города (16`7":16`4").

На другом кладбище (16"7":16"4") встретьтесь с **KURTIS'ом**, он расскажет о гробнице черного жреца по имени **PAIN**, где находится одно из колец.

Теперь, когда в вашей команде уже 4 бойца, можете отправляться в пещеру (6`6":21`4"). Победив волшебниц, возьмите яйцо (**O EGG**) и отдайте («**show**») его старой волшебнице на острове, но для того, чтобы забрать **FIRE KEY**, вам придется сразиться с ней, так как по-хорошему отдать его она не желает.

Получив ключ, откройте сундук в **THE CAVE OF FIRE** (5`4":10`9"), возьмите **FLAME WOOD**, отдайте их в городе **PERFECTION** метрдотелю в ресторанчике, и тот даст вам ключ от **IDEAL DOOR** (**CO KEY**). Открыв дверь в библиотеке, идите к **HAZE**. Она даст свой символ (**Co Sym**). Покажите ей **NE SYM** и к вам присоединится пятый член команды – **ALEXI** (она ждет на первом этаже). **ALEXI** даст вам рубин **RUBY**, который называется «Глаз **NEXUS'a**».

Сейчас идите в город **CATHEDRAL**, в самый большой собор **NEXUS'a** в мире. Зайдя туда, неподалеку от входа вы увидите красную статую **NEXUS'a**. Вставьте **RUBY** в пустую глазницу, и статуя даст вам записку (**NOTE**), чтобы отнести ее **BOB'y** в городе **SUNRISE**. **RUBY** снова вернется к вам.

В трех книжных полках храма найдите документы (**MEMO, SCRAP, SCRAP**).

Поговорите с красными жрецами, они расскажут вам о кольцах власти.

В крепости (**CITADEL**) наверху один сундук заперт, а ключ от него нужно найти у воинов в городе **SPARTA**. Купите в магазине книги (**TOMES**).

Идите в город **KAOS** и покажите **CO SYM XYLOTYL'y**. Тот разрешит вам взять в свою команду одного из своих чародеев по имени **OBLIKY**), который в данный момент находится в доме **DRUNKEN DRAGON** к югу от города **BLOOD** (13`7":19`0").

Взяв **OBLIKY**, пока не ввязывайтесь внизу в бой с кучей чародеев, ваша команда ещё недостаточно сильна (можете использовать «camp», чтобы ускользнуть из дома), но потом вам обязательно нужно будет сюда вернуться.

Сейчас можете направиться в обиталище «лягушек» – **FENOPOLIS** (7':17').

Через закрытую дверь поговорите- с королем **FEN HO**, который просит принести контракт от гильдии защитников из города **PROTECTOR** (7':2').

Юго-западнее **FENOPOLIS'a** зайдите в **SHADY REST FUNERAL HOME** (5`9":17`7") и возьмите там череп (**SKULL**).

В доме к северу от города **CATHEDRAL** возьмите бокал (**GOBLET**).

Отправляйтесь в город **PROTECTOR** в здание гильдии защитников. Поговорите со **SWAREZ**, владычицей этой крепости защитников, и вы узнаете, что сможете получить контракт на охрану короля **FEN HO** в обмен на мед. Купите в магазине бальзам (**BALM**), ко-

торый восстанавливает жизненную энергию. Мед возьмите в доме в лесу (33`8":10`5"). После того, как получите мед, чтобы не терять зря время, идите в **CELESTIAL CITY** (26':15').

Между двумя храмами есть потайная пещера (26`3":15`4"). Зайдя туда (**B**), вы должны будете показать жрецам предметы (**items**) в следующей последовательности: 1. **So Sym**; 2. **Whip**; 3. **Scull**; 4. **Goblet**; 5. **Ruby**. Маленькая хитрость: разговаривайте со жрецами в пещере неоднократно, тогда при каждом разговоре члены вашей команды могут повышать свой уровень. Но имейте в виду, что после каждого неправильного ответа вы теряете часть денег. Поговорив с пятым жрецом и открыв последнюю дверь, вы возьмете первое из одиннадцати колец – **RING OF THOUGHT**.

CELESTIAL CITY делится на две части: темную и светлую пирамиды. В темной живут «лунные люди» и с ними нужно общаться только ночью. Соответственно, во вторую половину города, к «солнечным людям», нужно идти днем. Поднявшись наверх в солнечном храме и поговорив в красным жрецом, вы узнаете, что он сможет вам помочь, но ему нужна специальная бальзамирующая жидкость (**SPECIAL EMBALMING FLUIDS**). Сундук на самом верху заперт, нужен солнечный ключ (**SUN KEY**).

В лунном храме также поговорите с красным жрецом. Он расскажет вам, что воины города **SPARTA** постоянно нападают на них и многих уже убили. Жрец даст вам письмо (**note**) к королю **SPARTA** с просьбой не трогать «лунных людей».

Северо-западнее **CELESTIAL CITY** находится город **MESA**, но попасть туда вы сможете, только имея **DRAG ST**, с помощью которого вы вызываете дракона. Этот камень можно купить только в самом городе **MESA** или найти в одном из сундуков (обязательно разыщите хотя бы один!).

Сейчас есть смысл отправиться в резиденцию главаря бандитов – **BELMONT RESIDENCE** (20':11'). Внизу поговорите с **Mr. BELMONT`ом**. Бандиты интересуются городом **MESA**, единственным, не контролируемым их организацией. Им нужна информация из этого города.

Прежде, чем идти в **MESA**, посетите снова дом, где вы нашли **OBLIKY**, победите чародеев внизу и возьмите картину (**PIC**).

Посетите город **SPARTA** (11':21'). В крепости (**CITADEL**), чтобы попасть в комнату с сундуками, дайте взятку стражу у входа. В одном из сундуков вы найдете ключ (**WAR KEY**) от сундука в крепости города **CATHEDRAL**.

Чтобы просить о чем-то короля, вам нужно победить всех зверей на аренах. После победы король пообещает больше не трогать «лунных людей».

Побывайте в городе **COMMERCE** (15':1'). Там можно дороже, чем в других местах продать те предметы, которые вам не нужны. Покупать же здесь ничего не стоит, кроме, разве, нектара (**NECTAR**).

В этом же городе зайдите в один из частных домов (с лестницей на второй этаж) и помогите человеку по имени **FIVER** покинуть город (использовать «**city**»).

Если у вас достаточное количество денег, можете посетить **MAGIC BUS** (большое здание к востоку от города **COMMERCE** (24`3":2`6"), где можно купить практически все виды магии для каждого бойца и затем использовать их по мере повышения уровней членов команды.

Теперь можно отправиться в город **MESA**. Зайдя в крепость **THE DESERT FORTRESS**, наверху возьмите бумагу (**LOG**).

На улице возле частного дома исследуйте (**B**) землю и возьмите (**B**), примерно в середине увеличенного участка, песок (**SAND**).

В гостинице (**A CUTE LITTLE INN**) внизу (в дневное время!) находятся две женщины. Покажите («**show**») одной из них картину (**PIC**), и женщина превратится в **RING OF MUTATION**.

Сходите в резиденцию **BELMONT'a**. Покажите ему бумагу из города **MESA**, и он разрешит вам покинуть его дом. Внизу по другой лестнице спуститесь в подвал и в сундуке возьмите пропуск **ID** (**papers**), который позволит вам общаться с бандитами в **BANDIT HOLE**. В городе **CATHEDRAL** в крепости в сундуке, используя ключ, найденный в **SPARTA**, возьмите бумагу (**file**).

Отнесите мед в **PROTECTION** и получите контракт на охрану **FEN HO**.

Найдите пещеру за водопадом (30`1":5`4"). Поговорите в волшебницей **MYST**. Она знает, где находится одно из колец, но скажет об этом, если вы найдете ее потерянный хрустальный шар (**CRYSTAL BALL**). Шар был украден предводительницей пиратов **AHAB**, корабль которой затонул где-то в море.

К западу от пещеры расположены рядом два города **OXBRIDGE** (25':4') и **RICHY** (22':4').

На юго-востоке находится большой амфитеатр (**GREATE AMPHITHEATRE**) (27':9'). Человек по имени **NOCUS** даст вам фальшивые усы (**MUSCH**).

В городе **OXBRIDGE** в здании библиотеки, на одной из полок с книгами (в центре зала), найдите пропуск (**PASS**) в секретную лабораторию некромантов в городе **BLOOD**.

В здании гильдии магов (**GUILD OF SO**), в одном из шкафов возьмите потерянную карту сокровищ (**SCRAP**). Дав взятку одному из находящихся там магов, вы получите прекрасного жирного голубя (**DOVE**).

В частном доме (24`9":5`4") на втором этаже найдите человека по имени **BRAINIAC**. Поговорив с ним (выберите «**class**») вы узнаете, что если вам удастся найти потерянную карту сокровищ, он скажет вам, где живет один из магов, который сможет помочь вам. Покажите («**show**») ему **SCRAP** с картой и **BRAINIAK** даст вам координаты человека, живущего на острове (13`6":4`7"). Попасть к нему можно только ночью.

Остров находится к западу от города **RICHY**. На лодке доберитесь до него и ночью войдите в

пещеру (**B**). Вам откроют дверь. Спуститесь вниз по лестнице и поговорите с магом (используйте «**quest**»). Вы узнаете, что тот может дать вам ключ интуиции (**INTUITION KEY**), если вы отыщете шар (**ORB**), потерянный его другом из **OXBRIDGE'a**. Потерянный шар можно найти среди снегов. Доберитесь до заснеженных земель, увеличьте (**B**) место с координатами 26`2":0`6" и исследуйте (**B**) шаг за шагом этот участок. В центре, рядом с серыми камнями, вы найдете потерянный шар (**ORB**). Отдайте его человеку на острове, и тот даст вам **IN KEY**, который сможет открыть пещеру дракона **FLAMORY**. Выяснить, где нужно искать эту пещеру, вы должны в **OXBRIDGE**, показав **IN KEY** в гильдии магов.

В **OXBRIDGE** маг, которому вы покажете («**show**») ключ, расскажет вам, что пещеру дракона **FLAMORY** нужно искать там, где мир жизни встречается с миром смерти, среди песков, исследуя место ни высокое, ни низкое, с огненной дорожкой.

Идите сейчас в город **RICHY**. В крепости (**CITADEL**) поговорите с королевой. Она пообещает помочь в ваших поисках, но попросит достать линзы для телескопа в обсерватории.

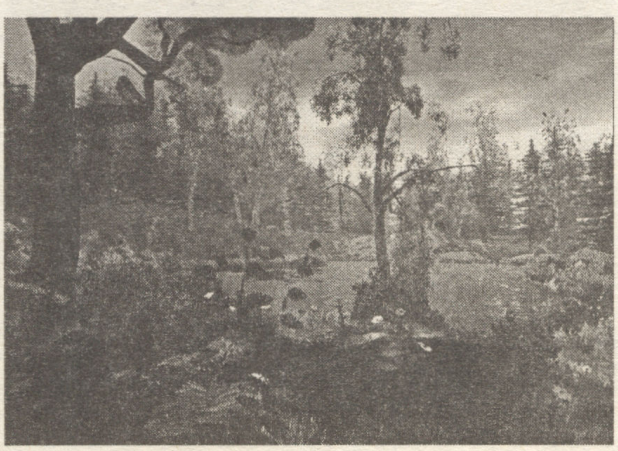
В обсерватории поднимитесь наверх и вам дадут чертежи линз (**B**). С ними вам нужно идти в город **SHARD** (18':20'), где мастера изготовят линзы. Для этого, кроме чертежей, нужны еще и специальные книги (**TOMES**) и песок из города **MESA** (**SAND**).

Небольшое примечание:

сейчас вы уже можете посещать города и острова более или менее произвольно, в зависимости от того, где в данный момент находитесь, поэтому необязательно строго придерживаться той очередности, которая дана в описании, но, не выполнив какого-либо задания, не взяв необходимый предмет или не поговорив с кем нужно, вы рискуете многократно и безрезультатно посещать то или иное место. В описании дана относительно удобная последовательность действий, хотя она может быть и несколько иной.

В городе **SHARD** в башне стеклодувов внизу покажите **TOMES** и **SPECS** мастеру, а наверху покажите **SAND**. Тогда мастер наверху даст вам линзы (**LENS**), которые вы должны отдать королеве в **RICHY**.

В городе **BLOOD** на южном кладбище (15`6":18`3") (кнопка **B**) есть лестница, ведущая в подземную секретную лабораторию некромантов. Так как у вас имеется пропуск, вы можете получить бальзамирующую жидкость (**MED SUP**) для «солнечных людей». Обязательно купите у некроманта, торгующего магией, заклинание **RAISE** (без него вы не сможете взять одно из колец). Также вы можете купить **REAPER** (это очень сильная магия). Эти две магии и еще **WYRM** для **OBLIKY** не продаются в **MAGIC BUS**.



Северо-западнее города **BLOOD** расположен город **DOGGAN** (13':14'). Туда можно добраться на лодке. Перед тем, как идти в замок короля страны, постарайтесь потратить с толком как можно больше денег, так как в замке вас заставят отдать почти половину имеющихся средств.

Победите регента короля и получите ключ (**DIV KEY**), открывающий дверь слева. Дверь к королю заперта. Поговорите с женщиной в комнате рядом с королем, и она скажет вам, что железный ключ (**IRON KEY**) у няни короля, которая живет в этом же городе, в доме возле указателя. Зайдя в дом, вы узнаете, что **SARAH** находится сейчас в приюте города **SUNRISE**.

Теперь на лодке по реке отправляйтесь на юго-запад, в **FIRE SWAMP**, где живет колдунья **HIDEUS** (12`2":14`4"). Победив колдунью в башне, вы получите прядь волос (**HAIRLK**). Исследуйте (**B**) участок болота недалеко от входа в башню (12`1":13`7"). Там вы встретите лягушку по имени **MUCK**, которая спросит, не пришли ли вы убить ее. Ответьте «no», и **MUCK** расскажет вам, что палец колдуньи (**FINGER**) нужно искать здесь, в юго-восточном углу. Возьмите **FINGER**.

Зайдите в **FENOPOLIS**, отдайте контракт из **PROTECTOR'a**. В благодарность **FEN HO** расскажет вам о **KEEF'e**, короле грабителей, который знает, где находится одно из колец. Для **KEEF'a** вы должны найти лист с дерева **GOMEZ'a**, которое находится в одной пещере с очень запутанным лабиринтом. **FEN HO** даёт вам бумагу (**NOTE**), которая поможет разобраться в этой головоломке.

Отправляйтесь в город **SUNRISE** (3':21'), в котором живут только дети и глубокие старики.

В одном из домов (3`5":22`1") отдайте на втором этаже человеку по имени **BOB** записку из храма в **CATHEDRAL'e** (используйте «**show**»). Взамен он даст вам другую бумагу (**NOTE**).

В другом доме (3'4`:21`5") найдите **SARAH** – няню короля города **DOGGAN**. Она расскажет вам, что колдунья **HIDEOUS** украла её волосы и вместе с ними красоту. Вы возвращаете ей волосы («**show**») и **SARAH** даст вам ключ от комнаты короля (**IRON KEY**), сказав, что король нуждается в помощи.

Еще в одном доме (3`2":21`8") вы увидите двух мальчиков и лестницу, ведущую вниз. Но ключа от двери нет. Мальчик по имени **CENTY** говорит (используйте «**quest**»), что, возможно, оставил его на тумбочке у друзей в доме неподалеку. В доме (3`1":21`7") в тумбочке рядом с кроватью найдете **MILK KEY**. Откройте запертую дверь ключом, спуститесь вниз и в середине бассейна возьмите молоко (**Y MILK**).

Возвращайтесь в **DOGGAN**, поговорите с королем (используйте «**job**»), и вы узнаете, что на нём лежит проклятие регента. Король ничего не помнит и нуждается в молоке молодости (**MILK OF YOUTH**), которое вы нашли в **SUNRISE**. Влейте («**show**») королю молоко, и тот даст вам старое

кольцо, доставшееся ему от прадеда – **RING OF DIVISION**.

Сейчас можете снова посетить **CELESTIAL CITY.** В солнечном храме отдайте («**show**») жрецу **MED SUP**. Он даст вам солнечный ключ (**SUN KEY**), которым вы откроете сундук наверху и возьмете солнечный камень (**S GEM**).

В лунном храма отдайте (используйте «**quest**») письмо из **SPARTA** жрецу, и он скажет вам, что наверху, в середине бассейна вы можете найти лунный камень (**MOON GEM**).

Эти два камня понадобятся вам, чтобы взять кольцо в **CHAMBRE OF PERFECTION** (32`9":18`4"), но, чтобы победить в сражении за кольцо, вам потребуется, очень сильная команда. Пока ваши бойцы еще недостаточно развиты, отложите поход туда до лучших времен.

На юго-востоке от **CELESTIAL CITY**, находится логово бандитов (**BANDIT HOLE**) (30':18'). Зайдя туда, возьмите недалеко от входа бумагу (**SCRAP**). Поговорите с **OGNON,** возле запертой двери в центре и, так как у вас есть **ID**, он пропустит вас. У следующей двери вы встретите «старого знакомого» **LENNY**, которому вы помогли бежать из тюрьмы города **SPEED**. Он также позволит вам войти в дверь и пройти к сундукам. В одном из сундуков вы найдете священную печать (**H SEAL**). При попытке покинуть здание вы будете вынуждены вступать в сражение с бандитами, которые довольно сильны. Если вы видите, что еще не готовы сразиться, лучше используйте «camp» для выхода.

Сейчас отправляйтесь в город **MAGICINIA** (30':3'). В магазине вы можете купить **MANA** для восстановления линии магии (пригодится не раз, когда поблизости нет таверны!) и поговорить с торговцем, стоящим напротив входа (используйте «**city**»). Он говорит, что у него есть интересующая вас карта сокровищ с затонувшего пиратского корабля. Вы должны убить 5 банд пиратов и захватить их флаги (**FLAGS**). Пираты в изобилии «водятся» у берегов города (достаточно один раз добыть флаги, а возможно, у вас уже есть этот предмет). **FLAGS** просто используется в магазине (**Start**, выбрать **goods**, кнопка **B**, выбрать **FLAGS**, кнопка **B**). Вы получаете **MAPBIT**, в которой говорится что корабль **AHAB** затонул 18':5"... Сейчас вам нужна вторая половинка карты.

Прежде, чем отправляться в **DIVISION** за картой, на лодке можете снова заглянуть в город **RICHY**. В обсерватории отдайте («**show**») линзы, и ученый, с которым вы разговаривали, пообещает доложить королеве о вашей услуге. В крепости при разговоре с королевой («quest») вы узнаете, что у первого короля RICHY было одно из колец. Гробница короля находится здесь же, но чтобы открыть ее, нужен специальный ключ, так как замок заколдован. Поднявшись по ступенькам вверх (слева от королевы), идите по направлению к выходу. За отпертой дверью лестница, ведущая вниз. Внизу, в гробнице, перед дверью есть большой участок голубого цвета. Если вы вступите на него, он будет окрашиваться в зеленый цвет. Ваша задача – «закрасить» весь пол зеленым (здесь нужно немного подумать) и взять ключ (**CHSE KEY**).

Зайдя в гробницу, в не очень запутанном лабиринте вы найдете сокровищницу с сундуками, а также вам придется сразиться с командой ваших двойников, чтобы получить **Ring of Advance**.

В Великой пустыне есть башня чародея **TUTU** (33':9'). Побывав там, вы встретитесь с **FIVER'ом**, которому помогли в городе **COMMERCE**, и возьмете наверху, на книжных полках три бумаги (**SCRAP**). Также в этой башне вы найдете высшую магию для **OBLIKY – WYRM**.

К югу от заснеженных земель находится город **GUILD** (24':17'). Зайдите в здание гильдии грабителей (**THIEVE'S GUILD**), спуститесь вниз и поговорите с предводителем по имени **KEEF**. Он когда-то нашел одно из колец, но даст вам его только в обмен на волшебный лист с дерева **FLUFFI TREE OF GOMEZ**. Где это дерево, он не знает, но слышал, что эту информацию можно получить у сумасшедших из психиатрической лечебницы.

В гостинице (**INN**) внизу вам нужно победить грабителя, и тогда вы получите бумагу (**MAP**).

К югу от города **GUILD**, на берегу (24`5":20`9") находится казино (**casino**). Дайте взятку человеку, стоящему в центре комнаты, и он даст бумагу (**NOTE**) с координатами агента по имени **CARL** (16"3":11"4") в городе **DIVISION**.

Вновь посетив **DIVISION**, найдите **CARL'a** и, дав ему взятку, вы узнаете, что вам нужно найти рыцаря **MEAN DEAN'a** в **LOBOTOMY** CLUB (10`7":12`4"). В таверне со ступеньками наверх найдите чародея **RED BEARD**, покажите ему («**show**») имеющуюся у вас половинку карты, и за 100 золотых тот продаст вам вторую (**MAPBIT**).

В сразитесь с **MEAN DEAN'ом** и заберите у него пропуск (**ID**) в крепость, построенную на месте разрушенного города (28`0":18`2").

Навестите больных в психиатрической лечебнице (30':8') (необходимо, чтобы среди «**items**» были **FINGER и MUSTCH**). Человек по имени **OGNON** в одной из первых комнат скажет вам (использовать «**quest**») координаты пещеры, где растет дерево **TREE OF GOMEZ** (0`7":19`2").

Пещера находится на острове, так что добраться до нее можно только морем или по воздуху. В самой пещере вам, вероятно, придется поломать голову и быть предельно внимательным. Чтобы пройти довольно сложный лабиринт и

добраться до искомого дерева, вам нужной наступить на 8 едва заметных, а иногда незаметных кнопок в виде небольшого зеленого бугорка, которые открывают проходы. Ориентироваться можно только по звукам (нечетное количество – закрыто, четное – закрыто). Это очень непростая задача, и вам нужно быть готовым к тому, что, возможно, придется довольно много времени провести в этом лабиринте. В конце его вы найдете нужный вам лист (**LEAF**).

С этого острова можете направиться в крепость (28':18'), попутно «разобравшись» с бандитами в их логове (30':18'), если вы не сделали этого раньше. Через ограду крепости можно перебраться только с помощью дракона. Здесь никто не желает разговаривать с вами: все вопросы решаются с позиции силы, так что будьте готовы к сражениям, как только войдете вовнутрь. После победы вы получаете ключ (**TWST KEY**), которым откроете двери в комнате. Поднявшись наверх, возьмите бумагу (**DIARY**). Чтобы открыть другую дверь, вам снова придется повоевать. В награду вы получите очередной ключ (**CRWN KEY**). В самой верхней комнате со множеством сундуков вам дадут ещеодин ключ (**SCUL KEY**).

От этой крепости рукой подать до города **GUILD** (24':17'). Отдайте **KEEF'y** (используйте «**show**») лист, который он требует, но кольцо вы все равно не получите, так как **KEEF** продал его жрецу **YOPPA**, который сейчас находится в храме в городе **CATHEDRAL**. Так что придется вам снова идти в **CATHEDRAL**, но это необязательно делать немедленно.

Чуть западнее города **COMMERCE** расположен небольшой остров, где находится гробница (13`2":1`7"), открыть которую можно, только имея **SCUL KEY**. Выиграв несколько сражений с довольно сильными противниками (не забывайте в перерывах восстанавливать линии жизни и магии, вы получите еще одно кольцо – **RING OF BLOOD.**

CHAMBRE OF PERFECTION находится 32`9":18`4". Так как у вас уже есть лунный и солнечный камни, вы можете получить очередное кольцо (для этой миссии ваша команда должна быть достаточно сильна). Войдите (B) внутрь, спуститесь по лестнице и после недолгих переговоров вам придется справиться с еще одной командой ваших двойников. Одержав победу, в середине комнаты возьмите **RING OF PERFECTION**.

Из найденной карты вы узнаете, что сокровища можно найти на дне моря 18`5":4`0". Кнопкой B войдите туда и в сундуке возьмите хрустальный шар (**C BALL**), который отдайте волшебнице в пещере за водопадом. В благодарность она отдаст вам **RING OF CALLING**.

Северо-западнее города **SPEED** находится потайной секретный храм (32':5'). Там вы возьмете **RING OF VARIATION**. Имейте в виду, что на ближних подступах к кольцу вас ждут смертельные ловушки и, чтобы не погибнуть в первые же секунды, буквально с каждым своим шагом используйте **BALM** (у вас должен быть достаточный запас этого бальзама!). Не забудьте записаться, прежде чем зайти в этот храм, так как не исключена вероятность нескольких попыток взять кольцо.

В городе **CATHEDRAL** в храме вас поджидает очередная команда ваших двойников во главе с **YOPPA**, которую нужно победить, чтобы забрать **RING OF WILL**.

Пещеру дракона **FLAMORY** нужно искать в пустыне, немного северо-западнее города мертвых **NECROPOLIS**. Ее координаты – 30`3":11`9".

В пещере в комнате с красным полом поговорите с **FLAMORY**. Он заберет у вас **DOVE** и даст **RING OF INTUITION**.

И последнее, одиннадцатое кольцо, вы возьмете в городе **NECROPOLIS**, в гробнице черного жреца по имени **PAIN**. После смерти **PAIN** был похоронен вместе с кольцом. Чтобы открыть дверь в гробницу, у вас должна быть магия **RAISE**. Покажите ее стражам у входа, и дверь откроется. По гробнице бродит множество мертвецов, с которыми вам придется повоевать (имейте запас «**BALM**» и «**MANA**»). Лабиринт не очень запутанный, так что вы быстро доберетесь до кольца. Имейте в виду, что во время ходьбы по гробнице линии жизни ваших героев медленно, но верно убывают. Не забывайте следить за этим!

Победив всех мертвецов, возьмите последнее кольцо – **RING OF BILE**.

Итак, у вас сейчас есть все 11 колец и **HOLY SEAL**. Теперь вы должны отправиться на большой остров, где находится духовный центр мира **FOUNT OF HEAVEN** (1':18'). На этом острове вы уже были, когда искали пещеру с деревом **GOMEZ'a**, но сейчас вам нужно использовать дракона, чтобы добраться до входа в здание.

Чтобы открыть дверь, используйте (B) **H SEAL**. Внутри вы встретите того самого **DARIUS'a**, который убил вашего учителя **TALMUS'a** в городе **MIND**. Он обвиняет вас в том, что часть колец вы у него просто перехватили (он тоже занимался их поисками), а сейчас **DARIUS** намерен забрать у вас все одиннадцать.

И в очередной раз вас ждет битва с вашими двойниками.

После победы **NEXUS** переносит **BUC'a** в свое царство, восстанавливает **THE ROD OF CREATION**, и **BUC** начинает править миром.

Следует очень красивый финальный ролик, заканчивающийся праздничным фейерверком.

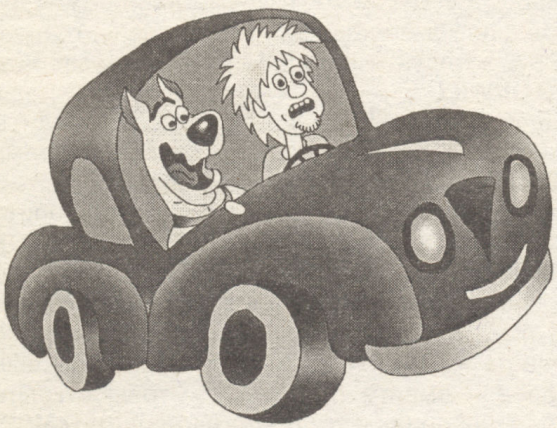
Итак, итогом вашего длинного и трудного путешествия стало то, что теперь вы – властелин мира. Неплохой конец, не правда ли

SCOOBY DOO

СКУБИ ДУ

Логическая ролевая игра. Приключения мальчика SHAGGY и его друга собаки SCOOBY. Головоломки, которые ожидают вас, отнюдь не просты и во время игры необходимо напрячь свои умственные способности. Также желательны хотя бы минимальные познания в английском языке. Графика перенесена с мультсериала, который послужил основой для игры. Оттуда же очень точно перенесена музыка.

1 игрок	Ролевая игра	90% Рейтинг



Предыстория

В игре 2 сценария: «**BLAKE'S HOTEL**» и «**HA-HA CARNIVAL**».

В первом сценарии вам предстоит найти и освободить хозяина отеля дядюшку **BLAKE'a** и избавиться от призрака.

Во втором сценарии вы должны изловить клоуна, нарушителя спокойствия, и восстановить карнавал.

Управление

Вначале вы можете выбрать один из двух сценариев (**Start**), начать новую игру (**Start**) или продолжить, набрав **«password»** (**«continue»**). Набирая **«password»**, используйте B и в конце **«End»**.

Во время игры, нажав на **«Start»**, вы можете записать **«password»** на данный момент и продолжить или закончить (**Quit mystery**) игру.

A – режим движения;

B – режим курсора и выполнение команд. Курсор наводится на нужные команды или предметы. Зайдя куда-либо, исследуйте курсором все пространства, чтобы не пропустить нужный предмет;

C – выбор предметов.

Команды

TAKE – взять	**GIVE** – дать
LOOK – смотреть	**TALK** – разговаривать
OPEN – открыть	**SHUT** – закрыть
PUSH – нажать (толкнуть)	**PULL** – тянуть
EAT – есть	**USE** – использовать

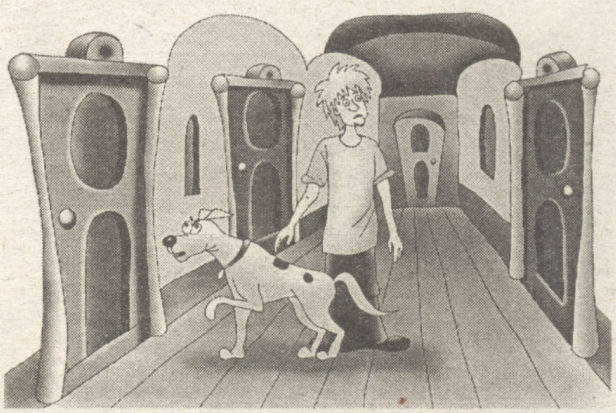
Прохождение

«Blake's Hotel»

В начале игры вы оказываетесь в вестибюле (**THE LOBBY**) отеля. Откройте дверь (**open Door**) слева от картины. В офисе (**THE OFFICE**) возьмите электронагреватель (**take Heater**). Откройте ящик (**open Drawer**) письменного стола и возьмите ножницы (**take Scissors**).

Вернитесь в вестибюль и поднимитесь по лестнице. Вы окажетесь в коридоре (**THE HALLWAY**), вдоль которого шесть дверей и седьмая в торце заперта. Открывайте все двери подряд, убегая от призрака, и, в конце концов, вы выйдете из седьмой двери, которая теперь будет открыта. Войдите через нее в комнату садовника (**THE GARDENER'S ROOM**). В тумбочке рядом с кроватью откройте ящик (**open Drawer**) и возьмите книгу (**take Book**). Откройте ящик в столе с разбитым зеркалом и возьмите бутылочку антацида (**take Antacid**). Из кровати вытащите пружину (**take Bed Spring**).

Вернитесь в коридор и, используя лифт (**use Dumb Waiter**), находящийся возле лестницы, спуститесь на кухню (**THE KITCHEN**). Слева возьмите висящую на крюке кастрюлю (**take Pot**) и наполните ее (**use Pot with Kitchen Sink**) водой из-под крана. На полке рядом с холодильником внизу возьмите банку консервов (**take Chili**). Отодвиньте (**push**) мешок с мукой (**Flour**) и посмотрите через отверстие (**look Peephole**). Вы увидите две фигуры возле камина в вестибюле, которые говорят о дяде BLAKE`e. Один из них бросит в огонь клочок бумаги.



С пола возле раковины подберите бусы (**take Beads**). Отодвиньте (**push**) холодильник (**Refrigerator**) и на полу возьмите асбестовое ушко (**take Soda Tab**).

Поднимитесь на лифте наверх и спуститесь по лестнице в вестибюль. Потушите огонь в камине водой из кастрюли (**use Pot o'Water with Fire**) и возьмите скомканную бумажку (**take Crumled Note**). Из вестибюля через проход (**Archway**) пройдите в кафе (**THE CAFE**) и поговорите с поваром (**talk to the Cook**). Он не поверит, что вы голодны, и станет прогонять вас прочь. Тогда съешьте (**eat**) антацид. У вас заурчит в животе, и повар кинется на кухню приготовить вам еду. Когда он уйдет, возьмите ключ (**take Key**), который висел за спиной повара. Откройте буфет (**open Cabinet**) и возьмите консервный нож (**take Can Opener**). Поверните (**push**) радио (**Radio**) на круглом столике, откройте его (**open Radio**) и возьмите батареи (**take Battery**).

Вернитесь в вестибюль, откройте дверь слева (**open Outside door**) и выйдите на улицу. Идите налево, пока не увидите снеговика (**Snowman**). Заберите у него лопату (**take Shovel**). Затем лопатой раскидайте снеговика (**use Shovel with Snowman**) и на его месте подберите замороженный колокольчик (**take Frozen Bell**). Отоприте замок на двери сарайчика (**use Key with Lock**). Откройте сам сарай (**open Shed**) и возьмите лом (**Crowbar**), рабочие перчатки (**Work Gloves**) и опрыскиватель (**Weed Killer**). Подойдите к дому и лопатой очистите от снега вход в подвал (**use Shovel with Snow Covered Doors**). Ломом удалите защелку (**use Crowbar with Locked Doors**), откройте двери в подвал (**open Double Doors**) и спуститесь вниз. Откройте шкафчик (**open Locker**), возьмите удлинитель (**take Extension Cord**) и подберите отвертку (**take Screwdriver**) в левом нижнем углу. Поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь в офисе.

Снова поднимитесь в комнату садовника и перчатками возьмите горшок с ядовитым цветком (**use Work Gloves with Poison Oak**) с полки слева. С телевизора заберите освежитель воздуха (**take Air Freshener**).

Выйдите в коридор и спуститесь на лифте в кухню. Откройте микроволновку (**open Microwave**), положите туда замороженный колокольчик (**use Frozen Bell with Microwave**). Включите (**use**) микроволновку и затем выньте из нее размороженный колокольчик (**take Cow Bell**). Вскройте консервным ножом банку (**use Can Opener with Chili**). Отвинтите вентиляционную решетку внизу справа с помощью отвертки (**use Screwdriver with Vent cover**). Соберите в том же углу термитов в пустую банку из-под консервов (**use Empty Chili Can with Termites**). Через дверь справа (**Kitchen Door**) выйдите в кафе, а оттуда – в вестибюль.

Подойдите к пустой стойке и позвоните в колокольчик (**use Bell**), который находится на ней. Вы убедитесь, что колокольчик не работает. Тогда используйте тот, что есть у вас, и поговорите с подошедшим коридорным (**talk to Bellhop**). Дайте ему бусы (**give Beads to Bellhop**), и коридорный расскажет вам о игрушке, которую он где-то потерял недавно.

Выходите на улицу и, надев пружины (**use Bed Spring**) (стоя на крыльце!), возьмите одну лампочку из рождественской гирлянды (**Christmas Lights**) над входом.

Теперь положите нагреватель рядом с храпящим медведем (**use Heater with Bear**) и, используя удлинитель, включите его (**use Extension Cord with Heater**). Когда медведь проснется, дайте ему лист ядовитого растения (**use Poison Oak with Bear**), отчего тот забегает и повалит столб (**Totem Pole**). Упавший столб станет мостом на противоположный берег.

Перейдите через реку, отрежьте ножницами веревку (**use Scissors with Rope**) и возьмите ее с собой. Заберите удочку (**take Pole**) и используйте её три раза на мостике. Первые два раза вам попадутся рыбки, а на третий вы выловите игрушку-куклу (**Doll**). Возьмите ее и отнесите (**give**) коридорному. Взамен он даст вам кубок (**Goblet**).

Спуститесь в подвал и примените клочок бумаги к стеллажу с бутылками (**use Crumpled Note with Rack**). За стеллажом откроется потайной ход в шахту, где вам нужно найти и взять три колеса (**take Wheel**). Поставьте их на вагонетку (**use Wheels with Mine Car**)и поезжайте (**use Mine Car**).

Пройдите направо до каменного моста (**STONE BRIDGE**) через зловонный пруд (**PUNGEANT POND**). Поставьте (**use**) освежитель воздуха и идите по мосту. Вы окажетесь в темном лабиринте (**THE MAZE**). Чтобы иметь возможность двигаться дальше, вы дол-

жны обеспечить себя хоть каким-то освещением. Соедините лампочку от гирлянды с батарейкой (**use Light Bulb with Battery**), а затем лампочку с батарейкой соедините с асбестовым ушком (**use Bubb and Battery with Soda Tab**). Используйте самодельный карманный фонарь (**Flashlight**) и найдите выход из небольшого лабиринта.

Попав в помещение гробницы (**THE TOMB**), двигайтесь направо до зарослей (**KILLER LETTUCE**). Используйте распылитель (**use Weed Killer with Killer Lettuce**), и на этом месте появится проход в следующее помещение (**THE DUNGEON**).

Привяжите веревку к цепи слева (**use Rope with Cuffs**) и спуститесь в колодец (**use Rope**). Там вы обнаружите закованного дядю **BLAKE`a**. Примените для его освобождения термитов (**use Termites with Uncle BLAKE**).

Пока вы освобождали дядю, ваша собака куда-то пропала.

Возвращайтесь снова в гробницу и отдайте (**take**) имеющуюся у вас книгу дяде. Он прочтет древние письмена на стене и расскажет, как быть дальше. Примените кубок к каменной статуе (**use Goblet with Statue**), чтобы поговорить с ней. Скажите ей заклинание «**XYZZY**», и откроется ниша с золотым медальоном (**Medallion**). Возьмите его и идите налево, в помещение с машинами (**The Shaft**), где осталась ваша вагонетка. Используйте шланг с механизмом (**use Hose with Engine**), затем шланг с горючим (**Gas**) и включите двигатель (**use Switch**).

Садитесь в вагонетку и выходите в помещение подвала, где призрак гоняется за **SCOOBY**. Примените медальон к крюку над колодцем (**use Medallion with Hook**), чтобы избавиться от призрака и освободить собаку.

Из последующей сцены у входа в отель выяснится, что похищение дяди **BLAKE'a** организовали садовник и повар. Оба арестованы, справедливость восторжествовала, и вы можете приступать ко второй миссии – наведению порядка на карнавале.

«Ha-Ha Carnival»

Игра начинается с места под названием **THE FRONT LOT**. Карнавал в некотором запустении, не работают ни кассы, ни закусочные.

Войдите в голубое здание (**BOARDWALK**). Откройте мусорный бачок (**open Trash Can**) и возьмите бинт (**take Mummy Bandages**). Затем на полочке у будки с надписью «**Madam Zelda**» возьмите желтый купон (**take Coupon**), который позволит вам сыграть в **Hammer Game**. В киоске (**TAFFY MACHINE**) возьмите ремень (**take Taffy**).

Справа от киоска вход на лодочную станцию (**BOATHOUSE**). Войдя туда, вытащите из воды кораблик (**take Boat**) и бутылку (**take Bottle**). Откройте (**open**) бутылку и прочтите записку (**look Note**), в которой говорится, что кто-то заключен в **FUN HOUSE** и просит помощи.

Вернитесь снова в **BOARDWALK** и идите к аттракциону, вход в который сделан в виде открытого рта клоуна. Это и есть **FUN HOUSE**

Войдя в него, вы окажитесь на крутящейся пластинке, с которой есть три выхода. Чтобы выходить через них, необходимо нажимать на джойстике стрелки в противоположных выходам направлениях.

Выйдите через среднее отверстие, и вы окажетесь на аттракционе со сталкивающимися автомобилями (**The Bumper Cars**). Наденьте ремень на колесо механизма (**use Taffy with Engine**) и включите механизм с помощью переключателя (**use Switch**). Садитесь в машину (**use Bumper Car**) и приготовьтесь к борьбе с клоуном. Бить его машину нужно в боковую сторону (управлять машиной – **кнопка B и D-pad**). Внизу показаны линии жизни – ваша и клоуна. Если вы выиграете, клоун убежит (приготовьтесь к тому, что, возможно, вам придется сделать несколько попыток – это не так легко, как кажется с первого взгляда). У выхода с аттракциона подберите дротик (**take Dart**).

Снова войдите в **FUN HOUSE** и выйдите через левое отверстие. Вы окажетесь в зеркальном зале (**THE HALL OF MIRRORS**). Подойдите к третьему зеркалу (на колесиках) и поверните (**push**) его. Клоун в четвертом зеркале растворится и выбросит свечу зажигания (**Spark Plug**). Подберите ее, выйдите из зеркальной комнаты и снова войдите в **FUN HOUSE**. На этот раз выходите через правое отверстие.

Вы окажетесь в малопривлекательном мрачном месте под названием **THE HAUNTED HOUSE**. Подойдите к лежащему монстру и снимите с него ботинки (**take Boots**). Откройте гроб (**open Coffin**), который стоит слева. Оттуда вывалится мумия и снова спрячется. Потяните (**pull**) за бинт (**Bandage**), торчащий из гроба и вы освободите менеджера карнавала, который расскажет, что кто-то пытается загубить его карнавал.

Выходите из комнаты в **BOARDWALK**, а оттуда выйдите в **FRONT LOT**.

Поговорите с ребенком (**talk to Kid**), который появился здесь. У него в руках рулон билетов, но он не дает их вам, а хочет получить водяной пистолет.
Идите налево, на аттракцион **HAMMER GAME**. Дайте купон служащему, и у вас окажется молоток (**Hammer**). Попробуйте сыграть (**use Hammer with Hammer Game**), но все это бесполезно – сколько бы вы ни играли, вам не выиграть. Используйте штырь (**use Pole**) и его силы как раз хватит, чтобы не только добиться своего, но и сломать **HAMMER GAME**. В результате, после переговоров с недовольным служащим, вы уходите с аттракциона с молотком.
Зайдите снова в **BOARDWALK** и пройдите направо до входа в **BACK LOT**. Слева поднимитесь (**use**) по лестнице на вышку для прыжков (**Ladder Harness**), наденьте пояс с резиновым канатом (**use Bungee Harness**) и во время прыжков возьмите ведро (**take Bucket**). Спуститесь вниз (**use Ladder**), зайдите снова в **BOARDWALK** и наполните ведро водой из-под крана рядом с киоском (**use Bucket with Faucet**).
Возвращайтесь в **BACK LOT**, пройдите вправо до киоска с воздушными шарами (с вывеской «**Ballons**») и с помощью **SCOOBY** достаньте магнит (**Magnet**) с колеса обозрения (**use Ballons with Scooby**).
Пройдя еще правее, вы окажетесь в аттракционе под названием **Diving Bell**. Зайдите в спускаемый подводный аппарат и спуститесь под воду (**use Valve**). Откройте люк (**open Hatch**) и ведром с водой поймайте маленького осьминога (**use Backet of Water with Inky**). С помощью магнита достаньте несколько монет из сундука (**use Magnet with Treasures**) и поднимайтесь на поверхность (**use Valve**).
Вернитесь снова в **FRONT LOT** и зайдите в красный шатёр (**The Game Tent**) с вывеской «**Arcade**». Бросьте в игровой автомат несколько монет (**use Tokens with Crane Game**), вытащите (**кнопка B**) водяной пистолет и заберите его (**take Water Pistol**).
Рядом с автоматом зайдите в комнату для персонала с надписью «**Employees Only**», возьмите со стола бланк заявления (**take Application**), откройте ящик (**open Trunk**) и заберите оттуда гаечный ключ (**take Wrench**).
Вернитесь во **FRONT LOT**, отдайте (**give**) билеты служащему аттракциона с дротиками. Он даст вам дротики (**Darts**), которые нужно взять со стойки и использовать (**use Darts**). Чтобы выиграть игрушечного медвежонка (**Teddy Bear**), необходимо сыграть три раза.
Идите в **BOARDWALK** и подойдите к автомату для гадания **MADAME ZELDA**. Положив в автомат монету (**use Tokens with Madame Zelda**), спросите о судьбе (**What's the meaning of Life?**). Автомат сломается, а вы заберите отвалившуюся голову (**take Head**).
Зайдите в **FUN HOUSE** и выйдите через правую трубу. Вы снова окажетесь в **HAUNTED HOUSE**. У лежащего монстра отвинтите несколько болтов (**use Wrench with Bolts**).
Затем во **FRONT LOT** поговорите с мальчиком и предложите ему прокатиться на «американских горках» (**Wanna ride the roller coaster with me and Scooby?**). Он согласится, и вы вместе с ним идете к билетеру в **BOARDWALK**. Билетер замечает, что мальчик слишком мал для такого аттракциона. Тогда вы даёте ребенку высокие ботинки (**GIVE BOOTS TO KID**). Служащий соглашается пропустить вас, но мальчик в последний момент убегает. Тем не менее, если голова от автомата **MADAME ZELDA** при вас, вам разрешат пройти на аттракцион. Как только поднимитесь на горку, сразу используйте ручной тормоз (**use Brake**). Остановившись, отремонтируйте поврежденные рельсы (**use Bolts with Track**). Снимитесь с тормоза (**use Brake**) и постарайтесь остановиться чуть дальше, используя второй ручной тормоз (возможно, вам придется не один раз проделывать это, тогда каждый раз давайте служащему билеты). Остановившись во второй раз у небольшой будки. откройте ее (**open Shed**) и возьмите малярную кисть (**take Paint Brush**).
Снявшись со второго тормоза и оказавшись в **BOARDWALK**, выйдите из здания и, рядом с тем местом, где стоит мальчик, пройдите по подмосткам к пруду. Примените свечу зажигания к лодке (**use spark Plug with Boat**), а затем воспользуйтесь лодкой (**use Boat with Spark Plug with Pond**).
В следующей сцене вы оказываетесь в офисе и разговариваете с менеджером. После разговора, оказавшись на улице, еще раз зайдите в офис (**THE FRONT OFFICE**) и возьмите со стола печать (**take Stamp**).
В шатре **GAME TENT** снова идите в комнату для персонала, поставьте на заявлении печать (**use Rubber Stamp with Application**) и прикрепите его на доску (**use Application with Bulletin Board**).
Выйдя из шатра, возьмите слева вывеску (**taker Sign**) и идите в **BACK LOT**. Дайте (**give**) игрушечного медвежонка медведю на шаре, он уйдет и оставит мяч (**Ball**), который вы подберёте (**take**). Возле фургона с заколоченной решеткой, откуда высовывается лапа чудовища, окуните кисть в ведро в осьминогом (**use Paint Brush with Bucket with Inky**), а затем этой кистью напишите несколько слов на вывеске (**use Inky Brush with Sign**). Поставьте объявление рядом с фургоном, и клоун тотчас же прибежит. Но забираться в клетку он все же не желает, хотя вывеска ясно указывает, где его место. Тогда проткните мяч дротиком (**use Dart with Ball**), и клоун, испугавшись хлопка от разорвавшегося мяча, залезет в фургон.

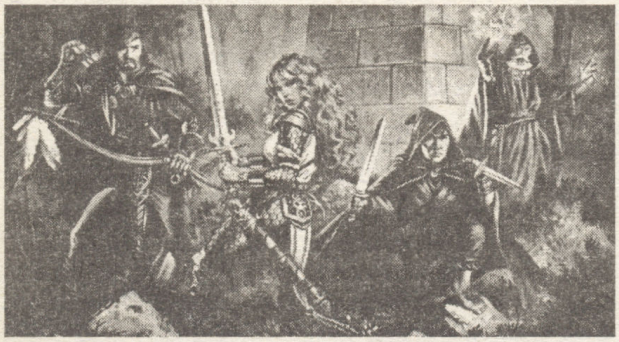
Как выяснится позже, под видом клоуна творил безобразия один из служащих карнавала. Но все, в конце концов, заканчивается благополучно, и очень скоро карнавал заработает в полную силу.

SHINING FORCE

СИЯЮЩАЯ СИЛА

Одна из лучших ролевых игр на SEGA. Большой объем и достаточно высокий уровень сложности, несомненно, доставят удовольствие любителям ролевых игр.

1 игрок	Ролевая игра	70% Рейтинг



Предыстория

Королевство **GUARDIANA** земли **RUNE** долгое время было оплотом мира и законности, одновременно охраняя врата древних народов **THE GATE OF THE ANCIENT**, ведущие к неизведанным мирам. В книгах из королевской библиотеки, собиравшейся веками, говорилось о давней грандиозной битве между силами света и тьмы. В одной книге было сказано, что **DARK DRAGON**, возглавляющий силы тьмы, будучи побежденным воинами Света, обещал вернуться через 1000 лет.

Тысяча лет мира и спокойствия прошли, и королевство **RUNEFAUST** объявило войну другим королевствам **RUNE**, чтобы помочь **DARK DRAGON'у** вновь вернуться в этот мир.

Небольшой отряд воинов, именуемый **SHINING FORCE** (**Сияющая Сила**), отправляется в опасное путешествие для борьбы с темными силами **RUNEFAUST'а**, и вы возглавляете его.

Основа игры – это сражения. Вы должны продумывать стратегию на несколько шагов вперед. Не имеет смысла подробно описывать каждую битву, так как каждый игрок выбирает свою стратегию и тактику, действует по своему усмотрению и в зависимости от состава команды и уровня развития своих бойцов. Здесь даны лишь некоторые рекомендации.

Во время боя вперед лучше выставить самых сильных бойцов и стрелков, а лекарей и магов оставлять в арьергарде. У каждого бойца должны быть при себе лечебные травы. Лекари – это хорошо, но взаимовыручка в бою тоже не помешает. Вы сможете с помощью лекарственных средств подлечить себя или ближайшего соседа. Основной персонаж должен остаться в живых на протяжении всего сражения, иначе вы потеряете половину своего золотого запаса, и вам придется начинать бой с самого начала. Старайтесь всегда держать целителя рядом с собой. В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS** или **ANGEL WING** – в этом случае вы, по крайней мере, не потеряете своих денег. В случае гибели других членов команды сражение будет продолжаться без них.

Иногда случаются сверхмощные атаки как с одной, так и с другой стороны. Также бойцы обеих сторон могут иногда защищаться от атак, но, к сожалению, этой привилегией почему-то чаще пользуется неприятель. Это не относится к действию магии, против нее не может устоять никто. И двойные удары, и защита, и сверхмощные атаки происходят автоматически, и вы никак не можете влиять на это. Между боями вы побываете в нескольких городах и деревнях, собирая полезную информацию, разговаривая с местными жителями, покупая или находя различные предметы, которые помогут вам в вашем путешествии, и будете постепенно находить все новых бойцов.

Управление

В игре предусмотрена система записи (сохранения) – (save) – на трех файлах. Если заняты один или два файла, то нажав на «**Start**», вы можете:

new – начать новую игру;
cont – продолжить ранее записанную;
del – стереть какой-либо файл;
copy – скопировать какой-либо файл на свободное место.

Если нажать кнопки **A** или **C**, находясь в городе, появляются изображения нескольких иконок (использовать **A** или **C**):

1. Говорить (**talk**) – нужно встать прямо перед персонажем.
2. Предметы (**items**) – эту иконку можно развернуть:
use – использовать какой-либо предмет,
drop – избавиться от ненужного предмета,
give – передать какой-либо предмет от одного персонажа другому
3. Исследовать (**search**) – используется для открывания сундуков или исследования каких-либо мест.
4. Магия (**magic**) – эта иконка не работает вне сражения.

В магазинах при разговоре с торговцем появляются следующие иконки:

buy – купить что-либо (когда покупаете оружие, не забудьте потом вооружить им бойцов!);
sell – продать что-либо из имеющегося у вас;

repair – починить какой-либо предмет, нуждающийся в ремонте;
deals – «из-под полы». Иногда могут продаваться полезные предметы.
В каждом городе вы можете найти священника (**Priest**). После разговора со священником появляются иконки (используется **C**):
save – сохранить игру;
raise – восстановить убитого персонажа;
promote – повысить уровень (**L**) какого-либо персонажа.
Необходимо набрать 10 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. При переводе персонаж становится слабее, но зато потом он может использовать более мощное оружие и быстрее совершенствовать свое боевое мастерство. За один раз не рекомендуется повышать больше двух-трех бойцов, чтобы резко не ослабить свою команду;
cure – если какой-то персонаж отравлен, парализован или проклят, можно вылечить его.
В штабе (**HEADQUARTERS**) в каждом городе вы можете:
advice – получить советы Новы перед каждым сражением, какую лучше выбрать тактику;
item – посмотреть, что у вас есть в наличии;
status – посмотреть статус каждого члена команды: уровень (**LV**), жизненные силы (**HP**), магия (**MP**), атака (**attack**), защита (**defense**), быстрота (**agility**), подвижность (**move**);
join – заменить одного бойца другим. Так как в сражении не могут участвовать больше 12 человек, вам придется выбирать сильнейших и периодически заменять того или иного персонажа.
Также в штабе вы можете поговорить с каждым из бойцов, независимо от того, будет он сражаться или в данное время «в запасе», и узнать, каков его боевой настрой.
Во время сражения вы управляете своим персонажем с помощью стрелок и кнопок **A** или **C**. Нажав на **A** или **C**, вы можете:

attack – атаковать противника;
item – использовать (**use**) какой-либо предмет, передать (**give**) его другому бойцу, находящемуся рядом с вами, перевооружить или вооружить (**equip**) бойца имеющимся оружием, избавиться (**drop**) от ненужного предмета;
stay – оставаться на том месте, куда вы привели своего бойца;
magic – использование магии (у кого она есть);
Если нажать **B** в то время, когда очередь двигаться предоставлена вашему персонажу, появляется белый светящийся квадрат. Наведя его на ваших бойцов или противников и нажав **A**, вы увидите полный статус персонажа.
Если навести квадрат на свободное место и нажать **A** или **C**, появятся иконки:
map – карта сражения. Можно посмотреть расположение ваших сил (зеленый цвет) и сил противника (красный цвет);
message – можно убрать часть информации, появляющейся после каждого сражения;
speed – скорость прохождения на экране информации;
quit – можно в любой момент покинуть поле боя, ответив «yes», и в следующий раз игра начнется именно с этого места.

Члены команды

Характеристики бойцов, данные здесь, носят чисто справочный характер. Каждый игрок волен формировать команду по своему усмотрению или в зависимости от обстоятельств (как хорошо удалось развить того или иного персонажа).
MAX – основной персонаж. Хороший боец, владеет магией **EGRESS**. Вы можете выбрать для него и любое другое имя.
LUKE – воин. Хороший боец, владеющий мечом и боевым топором. Останется он до конца или нет, зависит от того, как будут повышаться его уровни.
KEN – рыцарь. Быстро наращивает силу, но позже появятся рыцари с более мощной атакой и лучшей защитой.
TAO – колдунья. Владеет магиями **BLAZE**, **SLEEP**, **DISPEL** и **BOOST**. **TAO** желательно держать в команде до конца.
HANS – лучник. Хорош на первых порах, но потом лучше заменить его.
LOWE – целитель. Медленно набирает уровни, но если удастся развить его, он будет хорош и как целитель, и как боец. Владеет магиями **HEAL**, **DETOX**, **SLOW** и **QUICK**.
GONG – монах. Неплохой целитель.
GORT – воин. Очень сильный боец. Желательно, чтобы он быстрее повышал свое мастерство и оставался с вами как можно дольше.
MAE – метательница копья. Довольно сильный боец.
KHRIS – целительница. Хороша на первых порах. Владеет магией **HEAL**.
ANRY – колдунья. Владеет магиями **BLAZE**, **FREEZE**, **BOLT** и **MUDDLE**. Желательно активно развивать ее.
ARTHUR – рыцарь. Очень слабый боец, лучше заменить его при первой же возможности.

BALBAROY – человекоптица. Средний боец, хорош на первых порах.
AMON – человекоптица, жена **BALBAROY**'я. Довольно слабый боец.
DIANE – лучница. Если удастся хорошо развить ее, будет весьма полезна.
ZYLO – оборотень. Довольно сильный боец, но все зависит от того, как удастся развить его.
PELLE – рыцарь. Очень сильный боец, желательно оставить в команде до конца.
YOGURT – непонятный маленький зверек. Практически бесполезен.
KOKICHI – можно назвать его «летающим рыцарем». Может стать очень сильным бойцом. Есть смысл развивать его.
VANCAR – рыцарь. Неплохой боец.
DOMINGO – маг. Исключительно полезный боец, обязательно развивайте его. Владеет магиями **FREEZE**, **MUDDLE**, **DISPEL** и **BOOST**. Имеет хорошую защиту.
GUNTZ – допотопный рыцарь. Средний боец.
ERNEST – рыцарь. Неплохой боец.
LYLE – лучник. Неплохой боец, может заменить **DIANA'y**.
BLEU – дракон. Умный, но в бою не очень хорош.
MUSASHI – самурай. Очень сильный боец, есть смысл держать его до конца игры.
ALEF – хорошая колдунья. Жаль, что присоединяется к вам слишком поздно. Есть смысл попробовать развить ее. Владеет магиями **BLAZE**, **FREEZE**, **BOLT**.
TORASU – прекрасный целитель, будет очень полезен. Владеет магиями **HEAL**, **DETOX**, **SHIELD** и **AURA**.
ADAM – робот. Средний боец.
HANZOU – ниндзя. Сильный боец, но слишком поздно появляется. Владеет магиями **SLEEP**, **DISPEL**, **DESOUL**..

Магии

Боевые магии

BLAZE – магия огня. Действует на всех врагов.
FREEZE – магия замораживания. Действует на всех врагов.
BOLT – магия молнии. Действует на всех врагов.
MUDDLE – магия путаницы. Пораженный ею персонаж может действовать непредсказуемо, вплоть до атаки на своих же бойцов. Действует не на всех врагов.
DESOUL – магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует очень редко.
DISPEL – магия рассеивания. На какое-то время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех врагов.
SLOW – магия понижения. Снижает на определенное время защиту и проворность противника.
SLEEP – магия сна. Усыпляет на какое-то время ваших противников, но действует избирательно.
Другие магии:
EGRESS – магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.
SHIELD – магия поля. Образует поле вокруг вашего бойца, защищающее на какое-то время от действия магии неприятеля.
BOOST – магия помощи. На некоторое время увеличивает силу атаки вашего бойца.
DETOX – магия противоядия. Избавляет вашего бойца от действия яда, которым его могут отравить некоторые враги.
HEAL – магия исцеления. Восстанавливает часть жизненной энергии одного вашего бойца.
AURA – магия ауры. Тоже магия исцеления, но действующая сразу на нескольких ваших бойцов.
QUICK – магия скорости. На некоторое время увеличивает скорость вашего бойца.

Оружие

(дано в порядке возрастания мощности)

Мечи, сабли

Short Sword, Middle Sword – основной персонаж, воины, человекоптицы.
Long Sword – основной персонаж, человекоптицы
Steel Sword, Broad Sword, Doom Blade, Katana – основной персонаж, человекоптицы, ниндзя, самурай (все – после повышения)
Sword of Light, Sword of Darkness, Chaos Breaker – основной персонаж (после повышения)

Луки, арбалеты

Wooden Arrow, Steel Arrow – лучники
Elven Arrow, Assault Shell, Buster Shot – лучники (после повышения)

Копья

Spear, Power Spear, Bronze Lance – рыцари
Steel Lance, Chrome Lance, Halbert, Valkyrie, Devil Lance – рыцари (после повышения)

Секиры, боевые топоры

Hand Axe, Middle Axe, Battle Axe – воины
Heat Axe, Great Axe, Atlas – воины (после повышения)

Волшебные жезлы

Wooden Staff, Power Staff – маги и целители
Guardian Staff – маги и целители (после повышения)
Holy Staff – целители (после повышения)
Demon Rod – маги (после повышения)
Некоторые виды оружия, помимо прямого назначения, могут использоваться (use) в бою как магия:
Halberd – магия **BOLT**
Heat Axe – магия **BLAZE**
Sword of Light – магия **BOLT**
Sword of Darkness – магия **DESOUL**
Chaos Breaker – магия **FREEZE**
Demon Rod – можно взять несколько единиц магии для себя у другого персонажа.
При использовании оружия таким образом нужно постоянно следить за его состоянием и своевременно ремонтировать в магазинах, если не

хотите потерять ценную вещь. Когда предмет начинает ломаться, после его критического использования появляется предупреждение на экране для сообщений. В таком случае остаток сражения используйте данный предмет просто как оружие, а потом не забудьте отремонтировать. Часть оружия проклята, и если вы вооружите им своего персонажа, то в бою это проклятье может проявиться (боец теряет часть жизненной энергии или вообще отказывается от атаки). Но зато сила удара при вооружении таким оружием значительно возрастает, так что решайте сами, пользоваться им или нет. Если вы все-таки вооружите им бойца, то потом, если захотите поменять оружие, проклятье нужно снять (cure) в церкви. Прокляты: **Devil Lance** и **Demon Rod**.

Предметы

В магазинах вы можете купить

medical herb – лекарственную траву. Восстанавливает 8 единиц жизненной энергии;
healing seed – лечебное зерно. Восстанавливает 12-14 единиц жизненной энергии;
antidote – противоядие
angel wing – крыло ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя.

Особые и спрятанные предметы

Power Potion – снадобье силы. Используется один раз для повышения уровня атаки вашего персонажа.
Defense Potion – снадобье защиты. Используется один раз для повышения уровня защиты вашего персонажа.
Bread of Life – хлеб жизни. Используется один раз для увеличения линии жизни вашего персонажа.
Domingo Egg – яйцо, из которого появляется маг **DOMINGO**.
Orb of Light – камень света. Необходим на протяжении всей игры.
Bikini и Houte Couture – экипировки, соответственно, для **TAO** и **ANRI**. Улучшают внешний вид колдуний, но не влияют на способности.
Moon Stone – лунный камень. Необходим для изготовления **Lunar Dew** .
Lunar Dew – лунная роса. Необходима для лечения **ZYLO**.
Legs of Haste – быстрые ноги. Используются один раз для увеличения скорости вашего персонажа.
Shower of Cure – целительный дождь. используется один раз во время сражения для восстановления жизненной энергии всех бойцов.
Turbo Pepper – турбоперец. Используется один раз для увеличения мобильности вашего персонажа.

Кольца

Почти все кольца могут выполнять двойную функцию (как и некоторые виды оружия): повышать какие-либо способности персонажа, вооруженного им, и использоваться в бою как магия. Их также нужно ремонтировать.
Два кольца – **BLACK RING** и **EVIL RING** – прокляты (см. проклятое оружие).
Black Ring – черное кольцо. Увеличивает атаку вашего персонажа и действует как магия **BLAZE**. Может использоваться основным персонажем и воинами.
Evil Ring – кольцо зла. Также увеличивает силу атаки и действует как магия **BOLT**. Может использоваться основным персонажем и воинами.
Power Ring – кольцо силы. Увеличивает атаку персонажа, вооруженного им, и может на какое-то время усилить атаку другого бойца. Может использоваться любым бойцом.
White Ring – белое кольцо. Увеличивает защиту персонажа и действует как магия **AURA**. Может использоваться основным персонажем и целителями.
Mobility Ring – кольцо подвижности. Увеличивает мобильность передвижения персонажа, вооруженного им. Может использоваться любым бойцом.
Speed Ring – кольцо скорости. Повышает скорость у персонажа, вооруженного им и действует как магия **EGRESS**. Может использоваться любым бойцом.
Yogurt Ring – кольцо йогурта. По-видимому, дано для «прикола». Можно при его использовании во время боя превратить другого бойца в **YOGURT'a** без изменения способностей (чисто внешне).

Прохождение

Глава 1
Runefaust Invasion (Нашествие из Рунефауста)

Игра начинается в городе **GUARDIANA**. Вы только что закончили урок боевого мастерства, которо-

му вас обучает **LORD VARIOS**, лучший рыцарь королевства.

Зайдя в дом, возле которого проходят занятия, поговорите с человеком, стоящим в первой комнате, затем снова с **VARIOS**'ом. **VARIOS** спешно покидает вас, так как прибыл гонец и сообщил, что его немедленно хотят видеть в замке. После этого еще раз поговорите с человеком в комнате, и тот скажет, что, видимо, что-то случилось, потому что **VARIOS** был очень встревожен.

Идите в замок, где король беседует с **VARIOS**'ом. Увидев вас, ваш учитель предлагает послушать, что скажет король. Король говорит о том, что многие столетия **GUARDIANA** охраняла **GATE OF ANCIENT**, но что находится за ними, свет или тьма, никому не известно. Когда-то эти врата были опечатаны предками. Сейчас стало известно, что силы **RUNEFAUST**'а подошли к древним вратам, и их необходимо остановить во что бы то ни стало. Но нужно, чтобы люди в городе не поддались панике. Небольшой отряд молодых, но хорошо обученных воинов, должен незаметно покинуть город и остановить врагов.

Отвечайте «yes» на предложение короля и возвращайтесь в город, чтобы сформировать команду. При выходе из замка к вам присоединятся воин **LUKE**, рыцарь **KEN**, колдунья **TAO**, лучник **HANS** и целитель **LOWE**.

Вместе с вами в путешествие отправляется **NOVA**, советник, который будет руководить вашей командой на протяжении всей игры. Сейчас снова идите к королю, он даст вам 100 золотых, на которые в магазине купите лекарственные травы.

Выходите из города, и карета доставит вас к **GATE OF THE ANCIENT**, где уже находятся воины из **RUNEFAUST**'а, занятые поиском ключа от этих врат. Когда стихнет начавшееся землетрясение, и противник начнет атаку, дождитесь, пока очередь двигаться дойдет до основного персонажа, идите к выходу из зоны боя (вниз) и ответьте «yes» на вопрос **NOVA**, хотите ли вы покинуть поле боя.

Справа от древних врат находится дом – там вы найдете монаха **GONG`a**. Поговорите с ним, и он присоединится к вашей команде и будет совсем не лишним.

Поговорите также с маленьким зверьком по имени **YOGURT**, но он придет к вам не сейчас.

Теперь вы можете вступать в свое первое сражение. Численное и силовое превосходство врагов в этом бою невелико, так что у вас не должно возникнуть особых проблем.

Победив, вы узнаете, что пока сражались у **GATE OF THE ANCIENT**, лорд **CANE** из **RUNEFAUST**'а напал на **GUARDIANA**'у. Вам нужно спешить на помощь в родной город, но путь туда прегражден огромной трещиной, появившейся после землетрясения.

Идите на север, через горы, а там вас ждет еще одно сражение. Вернувшись в **GUARDIANA**, вы увидите, что опоздали, и город сильно разрушен.

Зайдите в бар «**THE GREEN DRAGON**». Там вы найдете еще одного бойца для своей команды – воина **GORT`a**.

Теперь идите в замок к королю. Войдя туда, вы станете свидетелем того,как **CANE** из **RUNEFAUST`a** расправляется с лордом **VARIOS`ом**. Король тоже пострадал, но перед смертью он успевает сказать, чтобы вы обязательно нашли ключ от **GATE OF THE ANCIENT** и выяснили, почему вдруг воины **RUNEFAUST**'а заинтересовались этим местом. Также он просит сообщить о его смерти своей дочери **ANRI** в королевстве **MANARINA**.

В замке к вам присоединяется дочь убитого **VARIOS**'а **MAE**. Слева от тронного зала в скале вход в сокровищницу короля. Воины из **RUNEFAUST**'а частично ограбили ее, но кое-что осталось. Проверьте все сундуки и не забывайте передавать предметы от основного персонажа другим членам команды, чтобы на освободившееся место можно было забирать предметы из сундуков.

В том же доме, где находится священник, в угловой комнате поговорите со старым ученым. Ответьте «yes» на его вопрос, и он расскажет вам, что где-то существует земля древних народов (**A LAND OF THE ANCIENT**). Ключ от **THE GATE OF ANCIENT** должен быть там.

Сейчас ваш путь лежит в **ALTERON**, но за воротами **GUARDIANA** вас уже поджидают солдаты из **RUNEFAUST**'а. Победив их, идите в **ALTERON** и заходите подряд во все дома. В некоторых вы найдете сундуки с разными полезными вещами.

У реки возле двух широких мостов толкните тележку и затем поговорите с ее владелицей. Та, разгневанная, столкнет вас в воду, и вы окажетесь на островке посреди реки, где в сундуке найдете **POWER POTION**. Неподалеку от входа в город можете поговорить с колдуньей, которая предсказывает всяческие беды на вашу голову.

Чтобы попасть в замок, в самом большом доме города поговорите с человеком, стоящим перед статуей. Теперь вход в замок открыт для вас.

В церкви, что неподалеку, священника нет на месте, а мальчик, стоящий вместо него, объясняет, что того вызвал к себе король.

Идите в замок и побродите внутри, исследуя все сундуки, перед тем, как говорить с королем. Можете вернуться в город и продать лишние предметы, а потом идите в королю.

Король не верит, что **RUNEFAUST** напал на **GUARDIANA**, и просит вас следовать за ним вниз. Там вас ждет «приятный» сюрприз – встреча с **CANE**'ом, с которым король вступил в сговор, чтобы спасти свое королевство. **CANE** приказывает бросить вас в тюрьму. В камере вы встретитесь с городским священником, который оказался здесь также по милости **CANE**'а.

Подойдите к двери и исследуйте ее (search). Появится **KHRIS**, которая откроет дверь. Поговорите с ней, и она

присоединится к вашей команде. Прежде, чем скрыться в штабе, **KHRIS** откроет вам секретный проход, по которому вы можете выбраться из замка. Поднявшись наверх, вы увидите, что **CANE** обманул короля, и его воины уже готовы к сражению прямо в городе. Прибежавший солдат сообщает, что **DARKSOL** требует, чтобы **CANE** немедленно прибыл в **RUNEFAUST**. Отдав приказ начать бой, **CANE** исчезает. В этом сражении силы неприятеля разделены условно на две части. Можете атаковать сперва одну группу, затем другую.

После боя возвращайтесь к королю, который попросит у вас прощения. Будьте великодушны, и король подскажет вам, что нужно исследовать (search) голову дракона на стене, и откроется секретный проход слева, по которому пройдите до конца.

Глава 2
Spirit Of The Holy Spring (Дух священного источника)

Теперь вы находитесь в городе **RINDO**. Здесь уже побывал **CANE** и скупил все имеющиеся в городе корабли. Остался единственный, принадлежащий мэру города, но тот не желает уступать его вам. Мэр с семьей живет в большом доме на севере **RINDO**. Поговорив с мэром, вы сможете отправиться в город магов **MANARINA**, чтобы узнать там о наследии древних народов и встретиться с **ANRI**, как просил ее покойный отец. В небольшом сером доме возьмите **SPEED RING**. В местном театре можете посмотреть пьесу о битве между **GUARDIANA** и **RUNEFAUST**'ом.

Загляните в дом на северо-востоке города, где **DR. CROCK** работает над созданием робота-рыцаря. Работа еще не закончена, но близка к завершению. Город **MANARINA** находится к северо-западу от **RINDO**. Сразу же при выходе из города вас ждет сражение. Зомби, которые появляются здесь, могут отравить ваших бойцов во время атаки.

В **MANARINA** поговорите с **ANRI**. Она не верит, что **GUARDIANA** разрушена, а отец ее мертв. Но **NOVA** подтверждает, что все это, к сожалению, правда. **ANRI** убегает, не желая разговаривать с вами, и **NOVA** просит разыскать ее, так как вы нуждаетесь в ее помощи.

Идите направо через большое помещение с книжными шкафами и множеством магов. В небольшой комнате, вход в которую здесь же, в инкубаторе возьмите («search») **DOMINGO EGG**. Затем поднимитесь по двум лестницам наверх и, пройдя мимо рыцаря **ARTHUR**'а, чуть выше вы увидите **ANRI**. Поговорите с ней, и **ANRI** примет решение стать бойцом вашей команды. **ARTHUR** пока не хочет воевать, с ним нужно поговорить позже.

Вернитесь назад на один лестничный пролет и поговорите с колдуньей в синей одежде, которая умеет превращать людей в животных. Она обратит вас в курицу. Идите в верхнюю башню в комнату для особо важных (**VIP**) магов. Охранник не пропускает туда людей, а так как вы в данный момент представляете собой прелестную белую курочку, то он с радостью позволит вам войти. Маг, находящийся в этой комнате, вернет вас в человечье обличье, и от него вы узнаете о месте, называемом Аббатством Теней (**SHADE ABBEY**), которое было когда-то основано людьми из **GUARDIANA**.

Теперь возвращайтесь туда, где вы первый раз нашли **ANRI**, и в комнате рядом поговорите с магом, который пошлет вас в пещеру **THE CAVERN OF DARKNESS** за камнем света **ORB OF LIGHT**.

Чтобы найти вход в пещеру, пройдите в соседнюю комнату и спуститесь вниз.

Уничтожив всех монстров, оккупировавших пещеру, исследуйте все сундуки и, помимо **ORB OF LIGHT**, вы найдете еще несколько полезных предметов.

С найденным **ORB OF LIGHT** идите к **OTRANT**'у, и тот расскажет вам, что камень нужно использовать у бассейна позади секретной двери (за входом в пещеру).

После задействования **ORB OF LIGHT** в конце каменной дорожки появляется дух, который говорит, что **DARKSOL** сейчас ищет ключ, чтобы освободить дьявола, который был изолирован 1000 лет назад. Вы должны остановить его!

Поговорив с духом, вернитесь к **OTRANT**'у, который скажет,что вы, **SHINING FORCE**, являетесь слугами света, и только в ваших силах предотвратить освобождение дьявола. Из **RINDO** вы должны морем отправиться на восточный континент, чтобы остановить **CANE**'а. Сейчас возвращайтесь в **RINDO**, а перед уходом возьмите в свою команду **ARTHUR**'а.

В **RINDO** раскинул разноцветный шатер прибывший сюда цирк. Побывав в доме мэра, вы узнаете, что исчез его внук. Если вы поможете найти его,то мэр отдаст вам свой корабль.

Человек возле цирка говорит, что мальчик зашел в шатер, но оттуда не выходил.

Зайдя в цирк, вы вступаете в сражение с дьявольскими куклами. Босс **MARIONETTE** перед каждой своей атакой восстанавливает часть своей жизненной энергии и использует магию **FREEZE**.

После выигранного боя из-за ящиков появляется перепуганный маленький мальчик, внук мэра, которого колдунья хотела забрать в **RUNEFAUST** и скормить дракону.

Исследуйте находящиеся здесь сундуки и идите в дом мэра. Мэр благодарен вам за спасение внука и отдает свой корабль. Но, взойдя на борт, вы снова встречаетесь с колдуньей из **ALTERON**'а, которая пыталась с помощью кукол и манекенов уничтожить вас в цирке, а теперь намеревается сжечь. Вам удается спастись, но

единственный в городе корабль, объятый пламенем, идет ко дну.
Снова идите к мэру. К сожалению, единственное, чем тот может помочь вам, – это советом идти в **URANBATOL**, где также можно найти корабль. Но это очень далеко отсюда, на северо-востоке. Сначала вам нужно наведаться в **SHADE ABBEY**, что к северу от **RINDO**.
В аббатстве у входа поговорите с **AMON**, которая просит спасти ее мужа **BALBAROY**. В церкви теней, куда вы войдете, вас ждет ловушка. **DARKSOL** оставляет своих слуг, зомби и скелетов, чтобы те уничтожили вас. Когда вы разделаетесь со всей этой нечистью, к вам присоединится **BALBAROY**, который был когда-то обращен **DARKSOL**'ом в камень.
При выходе из **SHADE ABBEY** вы снова встретите **AMON**, и она тоже захочет бороться вместе с вами против зла.
Чтобы попасть в **URANBATOL**, вы должны пройти через **BUSTOKE**. **AMON** и **BALBAROY** покажут вам дорогу туда.

Глава 3
Secret Weapon Of Runefaust (Секретное оружие Runefaust'a)

SHINING FORCE прибывает в **BUSTOKE** – город, построенный прямо в скалах. Из разговоров с местными жителями вы узнаете, что почти всех мужчин в городе забрали на работы в каменоломню. В сером доме справа от длинной лестницы, на 2-м «ярусе» города, поговорите с алхимиком. Он может изготовить напиток0 **LUNAR DEW**, который может вылечить **ZYLO**, оборотня, запертого сейчас в тюрьме. Для этого вы должны найти в каменоломне **MOON STONE** и принести алхимику.
Рядом в магазине купите более мощное оружие для некоторых своих бойцов.
В одном из домов на 4-м «ярусе» женщина расскажет, что солдаты **RUNEFAUST**'а подмешали **ZYLO** что-то в питье, отчего тот сошел с ума, и пришлось в целях безопасности изолировать его.
В соседнем доме вы найдете лучницу **DIANE**, которая может показать дорогу в каменоломню, где воины из **RUNEFAUST**'а ищут оружие древних народов – **LASER EYE**. **DIANE** становится членом вашей команды. Теперь у вас уже более 12 бойцов, и в штабе вы должны выбрать, кто будет сражаться. Для ближайших боев очень пригодятся летающие бойцы.
В каменоломню идите направо от второго «яруса» города. Там солдаты из **RUNEFAUST**'а уже 0нашли то, что искали: **LASER EYE**. Ваше появление для них совсем некстати – им необходимо время, чтобы унести отсюда это мощное оружие. Поэтому сражения не миновать. После боя возьмите в пещере внизу в сундуке **MOON STONE**. Исследуйте левый нижний угол, и вы также найдете невидимый сундук, а в нем **BIKINI**. Отдайте это **TAO**, и она будет сражаться, одетая в бикини.
Возвращайтесь в город и отдайте **MOON STONE** алхимику. Взамен тот даст вам **LUNAR DEW** для **ZYLO**. Чтобы найти **ZYLO**, поднимитесь на верхний «ярус», пройдите через дом, где есть вторая дверь, поверните налево и спуститесь по длинной лестнице. Девушка у входа по вашей просьбе отопрет дверь тюрьмы, и вы, используя (use) **LUNAR DEW**, вылечите **ZYLO**. Излеченный оборотень присоединяется с **SHINING FORCE**. На 2-м «ярусе» в крайнем слева доме есть лестница, ведущая вниз. Там обязательно поговорите с изобретателем **KOKICHI** и воспользуйтесь южным выходом из подвала, чтобы посмотреть то, что вам покажет **KOKICHU**.
Теперь можно снова выходить из города. На этот раз идите сразу направо от церкви. Вас ждут два сражения, одно за другим: на подступах к мосту и на самом мосту.
Перед сражением на мосту вы станете свидетелем «разборки» между двумя рыцарями из **RUNEFAUST**'а. Один из них не желает больше воевать на стороне **RUNEFAUST**'а, за что **SILVER KNIGHT** безжалостно сбрасывает его в пропасть. **LAZER EYE** находится в правом верхнем углу. Он будет отсчитывать «10...9...», по две цифры за один раз (перерывы достаточно длинные), пока не дойдет до нуля. После этого **LAZER EYE** ударит лучом влево, поражая любого, кто находится на его пути, своего и чужого, и захватывая большое пространство. По возможности, старайтесь оставить в зоне действия **LAZER EYE** бойцов с наиболее высокой степенью защиты, если не удастся поставить всех в безопасное место. **LAZER EYE** нужно постараться уничтожить до того, как он ударит во второй раз.
Во время сражения с помощью летающих бойцов исследуйте левую сторону скалы слева от **DARK ELF**, и вы найдете спрятанный сундук с **HAUTE COUTURE** – экипировкой для **ANRI**.
Перед смертью **SILVER KNIGHT** злорадно предрекает, что, несмотря на вашу победу здесь, генерал **ELLIOT** обязательно остановит вас в **PAO**.
Из пропасти целый и невредимый вскарабкивается по скале рыцарь, от которого, казалось бы, и костей не должно было остаться. Рыцаря зовут **PELLE**, и он так восхищен вашим боевым мастерством, что без колебаний присоединяется к вашей команде.
NOVA призывает спешить в **PAO**, и **SHINING FORCE** продолжает свой путь.

Глава 4
The Great Fortress Of Balbazak (Великая крепость BALBAZAK`a)

PAO – это город «на колесах», который постоянно переезжает с места на место. Вместо домов здесь фур-

гоны и шатры. В одном из них, в южной части города, найдите **ELLIOT**'а и поговорите с ним. Он расскажет, что **RUNEFAUST** находится под властью **DARKSOL**'а, неизвестно откуда появившегося, но уже имеющего большое влияние на короля **Ramradu**. Король слушается его во всем. **ELLIOT**, хотя и ненавидит **DARKSOL**'а, но верен королю и вынужден сражаться против вас. Он просит, чтобы вы освободили **RUNEFAUST** от власти **DARKSOL**'а, если самому **ELLIOT**'у суждено будет погибнуть в сражении. С этими словами генерал **ELLIOT** исчезает, и вы теперь можете зайти в фургоны, где найдете в сундуках несколько полезных вещей.

Во втором фургоне слева поговорите с рыцарем ERNEST`ом, который хочет отомстить **BALBAZAK**'у за то, что тот разрушил его город.

В церкви на севере города подойдите к задней стене и слева у скалы увидите **YOGURT**'а, который тотчас же присоединится к вам.

В левом фургоне у торговца можете заменить оружие **PELLE**, если тот будет участвовать в сражениях.

Закончив все приготовления, в правом фургоне поговорите два раза с **QUEEN KORON**. Она говорит о том, что им пора трогаться с места. Ответьте «yes», и все население уйдет из города. К вашему отряду присоединяются **KOKICHI**, прилетевший из **BUSTOKE**'а, и рыцарь **VANCAR**, которых вы найдете между колеями, оставленными колесами фургонов. Церковь и штаб находятся на прежних местах, так что, если вы захотите поменять состав команды, то с этим проблем не будет.

Идите направо вдоль колеи, и вы выйдете прямо на поле боя. Вам противостоит генерал **ELLIOT** с достаточно сильными союзниками. **ELLIOT** незадолго до атаки восстанавливает часть своей утраченной жизненной энергии. Поле битвы очень велико, и вам потребуется довольно много времени, чтобы победить, хотя само сражение не очень трудное.

ELLIOT, умирая, снова просит вас помочь **RUNEFAUST**'у избавиться от **DARKSOL**'а, и, воздав должное генералу как храброму воину, вы двигаетесь дальше.

Город **PAO** уже здесь, и вы можете отдохнуть и подлечиться. Поговорив с жителями, вы узнаете, что вам предстоит сразиться с **BALBAZAK**'ом, который контролирует крепость и **URANBATOL**.

В шатре на юге города рядом с торговцем лекарственными средствами найдите человека с инкубатором. Отдайте ему **DOMINGO EGG**, и он выведет для вас очень ценного бойца для вашей команды (чтобы **DOMINGO** присоединился к вам, нужно поговорить с ним).

Рядом в загоне для свиней вы встретитесь с роботом-рыцарем по имени **GUNTZ** из города **RINDO**. Он тоже пойдет с вами.

В одном из фургонов найдите королеву, и она расскажет, что рыцарь **ERNEST** принял решение атаковать крепость **BALBAZAK**'а в **URANBATOL**'е и просил передать, что вам нужно морем добраться до города **PROMPT**, где есть люди, знающие много о древних народах.

Идите на помощь **ERNEST**'у, чтобы впоследствии найти в **URANBATOL**'е корабль для себя.

Крепость **BALBAZAK**'а находится к северу от **PAO**. Можете взять в это сражение **YOGURT**'а и использовать его очень слабую атаку (одна единица) против почти поверженного врага (с одной единицей жизненной энергии). Тогда **YOGURT** добудет вам **YOGURT RING**. Сражение в крепости очень простое и не должно доставить вам серьезных проблем.

После боя в стене откроется дверь. Войдите в крепость, и рыцарь **ERNEST**, закончив бой с огромной собакой, присоединится к вам и откроет секретный проход, по которому вы выйдете в **URANBATOL**. Поговорите с рыцарями в городе, и вы сможете через ворота на северо-востоке попасть в порт. Чтобы добраться до корабля, необходимо победить **BALBAZAK**'а и его приспешников. Побежденный **BALBAZAK** готов отдать корабль в обмен на жизнь, но появляется **DARKSOL** и приканчивает его. Перед смертью **BALBAZAK**, как и **ELLIOT**, просит уничтожить **DARKSOL**'а и освободить **RUNEFAUST**.

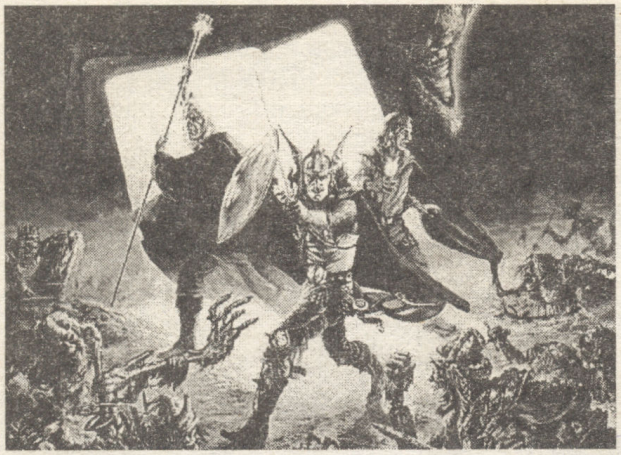
Теперь у вас есть корабль, и вы отправляетесь дальше.

Глава 5
Gateway To The Hidden Shrine (Ворота в потайной храм)

После семидневного путешествия по морю на корабль нападают полчища морских монстров. Во время сражения ваш корабль серьезно поврежден и нуждается в ремонте. К кораблю подплывает русалка по имени **SHELL**, благодарит за избавление от морских чудищ и предлагает отремонтировать корабль на острове **WARAL**, что неподалеку. Во дворце короля, исследовав сундуки, вы найдете несколько полезных предметов, а когда будете покупать оружие и лекарственные средства, удостоитесь чести сделать покупку у самого короля!

Справа от королевского дворца, за штабом, вы увидите мостик и рядом небольшую лодку, без которой не добраться до некоторых нужных вам мест. Поговорите с жителями **WARAL**'а, и вы узнаете о городе **PROMPT**, где, по слухам, живут потомки Древних Народов. Также многие говорят о **RING REEF**, который скрывает какую-то тайну.

В южной части лагуны у красных буйков поговорите с **SHELRA**, дважды ответьте «yes», и русалка откроет вам проход. Спустившись по водопаду вниз, вы окажетесь внутри **RING REEF**'а. Поговорите с находящимся там священником. Он предполагает, что здесь находится **SHINING PATH**,



ведущая в **METAPHA**. Легенды рассказывают, что **METAPHA** – это земля древних народов. Поговорив со священником и выйдя из дома, спуститесь вниз по лестнице и шагайте в голубой цвет. Следуйте за скелетом, который приведет вас в зал, где разыграется следующее сражение. **MASTER MAGE**, возглавляющий ваших противников, оказывается, тоже знает о тропе в **METAPHA** и рассчитывал отыскать ее раньше вас. После боя из-за стены в верхней части зала доносится голос духа, который говорит, что ждал именно вас и что **SHINING PATH** находится за этой дверью. Ключ от **ACCURSED DOOR** здесь, и дух сейчас откроет ее. Но неожиданно дорогу к двери перекрывают падающие сверху огромные камни, и появившийся колдун злорадно сообщает, что вы никогда не попадете туда. Дух подтверждает, что дверь заблокирована. Также он говорит о том, что вам необходимо раньше **DARKSOL**'а найти **MANUAL OF THE SEAL**, которое находится в **DRAGONIA**. Еще одна **SHINING PATH** есть в **PROMPT**'е, куда вам и следует направляться. После небольшого землетрясения все исчезает под водой, и вам снова нужно вернуться в **WARAL**, к королю. Ваш корабль уже отремонтирован, но король попросит заплатить за ремонт 1000000 золотых.

Не пугайтесь, это он так шутит! Независимо от того, ответите вы «да» или «нет», вам отдадут ваш корабль.

Едва вы отплывете от **WARAL**'а, как на вас снова нападут морские монстры, а, значит, предстоит очередное сражение.

После битвы корабль становится неуправляемым, так как сломан корабельный штурвал, и вы вынуждены дрейфовать в море.

Глава 6

Descendant Of The Sacred Dragons

(Потомок священных драконов)

После длительного дрейфа **SHINING FORCE**, наконец, прибывает в порт **RUDO**.

RUDO – это город, которым управляют дети. В том же доме, в котором вы проснетесь, поговорите с **KARIN**. Она расскажет, что неподалеку есть город **DRAGONIA**. Армия **RUNEFAUST**'а уже близко, а дракон **BLEU**, сын священного дракона, находится там один. **BLEU** друг всех детей в **RUDO**, и **KARIN** просит помочь ему.

Выйдя из дома, зайдите в первое здание слева. Спустившись вниз, вы найдете там **KRIN**, сестру **KARIN**. Она расскажет вам (ответьте «yes» на ее вопрос) о **MANUAL OF THE SEAL**: это книга, которая содержит заклинания. Одно из них разбивает печать на **DARK DRAGON**'е, другое – снова восстанавливает. Древние народы использовали второе заклинание, чтобы запечатать **DARK DRAGON**'а 1000 лет тому назад. **MANUAL** веками хранилось у священных драконов. Вы должны идти сейчас в **DRAGONIA** и не допустить, чтобы **DARKSOL** завладел книгой.

В крайнем доме слева поднимитесь на самый верх и поговорите с лучником по имени **LYLE**, который присоединится с **SHINING FORCE**.

Сделав все необходимые приготовления, идите к выходу из города и поговорите с мальчиком. Тот уберет с дороги камни и освободит вам проход. Армия **RUNEFAUST**'а уже здесь, и, чтобы попасть в **DRAGONIA**, вы должны выиграть очередной бой. Вначале вы будете приятно удивлены: противник явно уступает вам в численном и силовом превосходстве. Но не расслабляйтесь – очень скоро из-под земли, как грибы, полезет всякая нечисть: колдуны, злобные черви, големы.

В **DRAGONIA** в доме слева от храма спуститесь по лестнице вниз, и вы выйдете к другому дому, где найдете **BLEU**. Поговорите с ним два раза. **BLEU** прогоняет вас прочь, он не хочет сражаться, но из **RUDO** прибегает **KARIN** и объясняет **BLEU**, что тот не прав. **BLEU** не хочет слушать даже **KARIN** и не сдает свои позиции. Поговорите с **KARIN**, она выйдет из дома, и тут же раздадутся ее крики о помощи. Вот сейчас **BLEU** не выдерживает и, оттолкнув вас, бросается на помощь **KARIN**. Возвращайтесь обратно, и вы станете свидетелем короткой схватки между **BLEU** и воином из **RUNEFAUST**'а, захватившего **KARIN**. Уничтожив врага, дракон присоединяется к вашему отряду.

При выходе из дома вас уже поджидает **CANE**. Он предлагает вам подготовиться в штабе к серьезной битве, которая развернется прямо в городе. Не забудьте исследовать все дома в **DRAGONIA** и открыть сундуки. После того, как вы спуститесь в штаб, обратно вы выйдете прямо на поле боя. После сражения вместо чудовища **CANE**'а появляется молодой человек вполне приятной наружности и припоминает, что **DARKSOL** сделал что-то с его лицом, чтобы контролировать его. **CANE** просит прощения, что ему пришлось сражаться против вас, и исчезает.

Зайдите в храм и подойдите к запертой двери, ведущей в святилище драконов. После слов о том, что дверь может быть открыта только двумя героями, в левом нижнем углу появится **CANE**. Вместе с вами он идет двери, и та распахивается. Внизу находится сундук с **MANUAL OF THE SEAL**, но вы не успеваете дойти до него, так как откуда-то возникает **DARKSOL**. Он победно сообщает, что у него уже есть нужный ключ и книга, и что очень скоро **DARK DRAGON** будет снова на свободе. **CANE** выталкивает вас за дверь комнаты, и,

вернувшись туда после очень короткой схватки между **CANE**'ом и **DARKSOL**'ом, вы не находите ни того, ни другого.

Возвращайтесь в **RUDO** и поговорите с **KARIN**.Она снова направит вас к своей сестре **KRIN**. **KRIN** за время вашего отсутствия перерыла кучу книг и нашла кое-что интересное для вас. Где-то существует меч, называемый **CHAOS BREAKER**. Если его использовать в определенном месте, то из бездны моря появится **THE CASTLE OF THE ANCIENT**. Но **KRIN** не знает, где и как это найти.

Снова вернитесь к **KARIN**. Та посоветует вам идти на юг, к **PROMPT**'у. Теперь вы можете выйти из города. Разумеется, вас уже поджидает очередная команда монстров. Колдунья **MISHAELA** оставляет вас со своими слугами в надежде, что те разделаются с вами, но на всякий случай предупреждает, что, возможно, вы еще встретитесь с ней в **DEMON CASTLE**. Замок находится на юго-западе, среди гор. Туда и лежит сейчас ваш путь.

Приготовьтесь к тому, что это сражение будет очень длинным из-за большого пространства и из-за того, что по воле компьютера ваши бойцы передвигаются чрезвычайно медленно, и многие из них практически не участвуют в боевых действиях.

После боя, прежде чем идти в замок, можете вернуться в город и подготовиться к новому сражению.

В замке вам нужно раздобыть **THE SWORD OF LIGHT**. Он действительно здесь, как подтверждает колдунья, но она уверена, что живыми вы из ее замка не выйдете. Защитники **MISHAELA**'ы не очень сильны, а сама она довольно серьезный противник.

Победив колдунью, не открывайте сундук, стоящий на возвышении рядом с огнем, там, где стояла **MISHAELA**. Вначале возьмите предметы из остальных сундуков в замке, а уж в последнюю очередь открывайте тот, в котором лежит **SWORD OF LIGHT** для **MAX**'а (после того, как вы вскроете этот сундук, заканчивается очередная глава игры, и тогда вы лишитесь очень полезных вещей, находящихся в других сундуках).

Глава 7

The Lost Civilisation (Потерянная цивилизация)

SHINING FORCE прибывает в город **PROMPT**, большинство жителей которого не в своем уме – они все время говорят о еде и явно страдают избытком веса.

В южной части города в полуразрушенном здании вы увидите лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней и идите к королю. После разговора с ним вы окажетесь в тюрьме, так как королю показалось, что вы прибыли в его город с недобрыми намерениями.

В тюрьме встаньте против двери и исследуйте (search) ее. Появится турист, путешествующий по всему свету (вы с ним периодически встречались в разных городах) и освободит вас. Возвращайтесь к королю через вход, что позади королевского трона. Стоя за троном, вы узнаете, что **ALEF** и **TORASU** находятся в башне, и **DARKSOL** со своими воинами уже там.

Выйдите снова через ту же дверь и пройдите левее и вниз, в комнату, где на кровати спит человек. Заговорите с ним, и тут же примчится король. Он объяснит, что человека зовут **CANE** и что его подобрали совершенно обессиленным. Направляйтесь к выходу из комнаты, и очнувшийся **CANE** попросит короля, чтобы тот разрешил вам пойти в башню на помощь **ALEF**`**у** "у и **TORASU**

Вы получаете разрешение от короля и извинения, что вас приняли не за тех, и теперь можете подняться наверх, в город.

Найдите дом с двумя входами и табличкой между ними. Прочтите (search) табличку, и в вашей команде появится ценный боец – самурай **MUSASHI**.

Не забудьте заглянуть в магазины и найти священника (тот находится в здании школы).

Идите в юго-восточную часть города, пройдите по мостику мимо водопада, и вы выйдете из **PROMPT**'а.

Башня находится на востоке, но, прежде, чем добраться до нее, вы должны выдержать очередной бой.

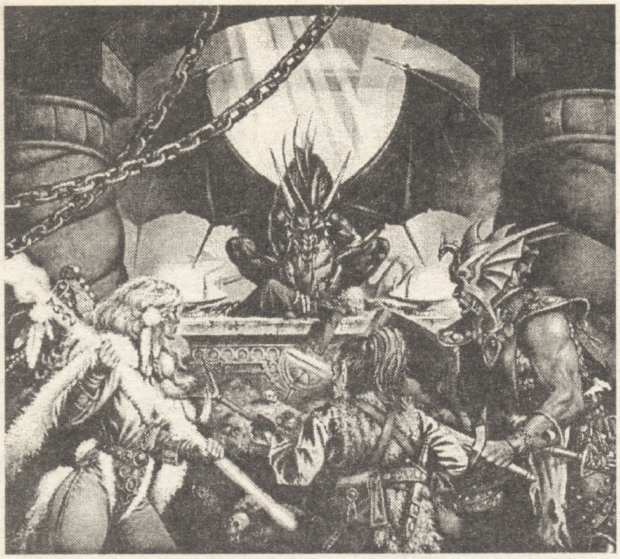
Следующий бой происходит уже в башне, на нескольких уровнях. Вам нужно попасть к двери, ведущей вовнутрь, которую охраняет **DEMON MASTER**. Во время сражения постарайтесь взять из находящегося здесь сундука **VALKYRIE**. После боя вы это сделать уже не сможете, так как сундук будет пуст.

Поднявшись на самый верх башни, вы встретитесь с **DARKSOL**'ом, который сообщает, что **DARK DRAGON** вот-вот оживет и начнет править миром. Неожиданно появляется **CANE**. В результате схватки между **DARKSOL**'ом и **CANE**'ом последний смертельно ранен, а **DARKSOL** опять ускользает. Перед смертью **CANE** просит вас срочно идти в **METAPHA**.

В вашей команде уже **ALEF** и **TORASU** , которых вы нашли в башне после боя.

Возвращайтесь в **PROMPT**. Если вы захотите взять в следующие сражения новых бойцов, не забудьте «повысить» их у священника и вооружить их более совершенным оружием.

Сделав все необходимые приготовления, идите к королю. Король сообщает, что непоправимое случилось: **DARKSOL** оживил **DRAGON**'а, и зло уже не остановить.



Внезапно в тронном зале появляется **OTRANT** из **MANARINA** и говорит о том, что легендарный **HAOS BREAKER** – единственное оружие против **DARK DRAGON**'а, можно получить, если есть два меча – меч света и меч тьмы. Король дает **MAX**'у меч тьмы **THE SWORD OF DARKNESS**, которым раньше владел **CANE** (для этого у **MAX**'а должно быть свободное «окошечко»). Теперь у вас есть оба меча, и с ними вы должны идти в **METAPHA**. Спуститесь вниз по лестнице и идите налево и прямо к другой лестнице, ведущей вниз. Спустившись по ней, идите прямо и перед изображением символа-глаза используйте **ORB OF LIGHT**. Рядом на указателе написано: **SHINING PATH** . Пройдите через открывшийся проход и воспользуйтесь телепортатором. Найдите еще один символ-глаз и, стоя на нем, снова используйте **ORB OF LIGHT**. Появившийся из воды дух посоветует вам следовать за роботом **ADAM`ом**, который приведет вас туда, где находится **HAOS BREAKER** (**ADAM** стоит здесь же, рядом). Идите за ним, пока путь вам не преградит робот **CHAOS**. Он атакует **ADAM**'а, и сразу же начнется бой, где вам нужно победить **HAOS**'а, чтобы получить доступ к **SHINING PATH** (**ADAM** уже в вашей команде).

Разделавшись с **HAOS**'ом, идите по зеленой дорожке в открывшийся проход. Следуя указаниям, начертанным на четырех камнях, положите (use) **SWORD OF DARKNESS** справа, на черный алтарь, а **SWORD OF LIGHT** – слева, на белый алтарь. Возьмите (search) с центрального алтаря появившийся там **HAOS BREAKER** (не забудьте вооружить им **MAX**'а!).

За алтарем откроется проход и снова появится дух воды, благословляющий вас на борьбу с **DARK DRAGON**. Пройдите направо и воспользуйтесь телепортатором.

В королевском тронном зале **PROMPT**'а поговорите с **OTRANT**'ом. Он скажет, что сейчас вы должны идти в **RUNEFAUST** и встретиться там с **MAHATO**, который поможет вам.

Подготовившись к очередному бою, выходите из города. **RUNEFAUST** находится к югу от **PROMPT**'а и подступы к нему хорошо охраняются. Чтобы войти в **RUNEFAUST**, нужно уничтожить вооруженного до зубов скелета, стоящего в воротах.

Глава 8

Rise Of The Ancients Castle (Взлет Замка Древних)

Войдя в **RUNEFAUST**, исследуйте (search) дерево с цветком (оно одно) и обнаружите ниндзя **HANZOU**, который захочет сражаться с вами.

Поговорите с горожанами. Они расскажут, что легенды гласят: два города – **RUNEFAUST** и **GUARDIANA** – были специально построены для защиты замка древних народов.

Зайдите в замок, к **MAHATO**. Он пошлет вас в бой против короля **REMRADU**, который находится под полным контролем **DARKSOL**'а.

Из города выходите по левой дороге. У входа в замок вы встретитесь с **DARKSOL**'ом. Ему, как всегда, некогда воевать с вами, и он поручает это **REMRADU**. Тот тоже пока не собирается сражаться с вами, оставив вместо себя кучу всяких монстров, но после этого боя вы сразу же вступаете в следующий, уже с **REMRADU**.

Перед смертью **REMRADU** признает, что действовал по воле **DARKSOLa**, и призывает вас поспешить к замку древних народов, так как **DARKSOL** уже там.

У входа в замок слева откроется секретный проход, куда ведет лестница вниз. Выйдя из замка, встаньте на западной оконечности острова (там, где нет гор) и используйте (use) **HAOS BREAKER**. Из моря поднимется замок древних, попасть в который вы сможете через маленькое строение, стоящее неподалеку.

В первом сражении в замке вам нужно одержать победу над тремя колоссами, каждый из которых владеет сильными магиями. На пути к колоссам опасны химеры и голубые драконы. Это, пожалуй, самое трудное сражение в игре.

После боя замок сотрясается и появляется лестница, ведущая наверх. Вернитесь в **RUNEFAUST** и хорошо подготовьтесь к последним двум сражениям, так как они, по сути, являются одной продолжительной битвой. Если вы воспользуетесь магией **EGRESS** или основной персонаж будет убит, вы вернетесь в начало первого из этих двух боев.

Поднимитесь по лестнице наверх. В огромном зале **DARKSOL** проводит ритуал полного пробуждения **DARK DRAGON**'а от многовековой спячки. Вам нужно успеть уничтожить **DARKSOL**'а, чтобы **DARK DRAGON** не смог ожить. Для сильной команды этот бой не представляет особой трудности, но нужно беречь бойцов для следующего сражения, ведь у вас не будет возможности оживить убитых.

Перед смертью **DARKSOL** все же успевает сделать то, к чему долго стремился, и оживший **DARK DRAGON** предстает перед вами во всей своей красе. У дракона три головы, самая сильная – в центре. На освещенных квадратах справа и слева будут периодически появляться вооруженные скелеты, если вы не сможете блокировать эти участки, поставив на них кого-либо из своих бойцов.

Если у вас осталась в живых большая часть команды, то справиться с драконом вы сможете довольно легко. С головами разделывайтесь по очереди, так проще.

Но вот все три головы уничтожены и, казалось бы, вас ждет «happy end» – счастливый конец. Но не тут-то было: побежденный **DARK DRAGON** призывает на помощь силы тьмы и вновь оживает.

NOVA в отчаянии: уже испробованы все средства, осталось только одно – пригвоздить дракона **CHAOS BREAKER**'ом, что **MAX** делает, но сам после этого не может сдвинуться с места, навечно слившись со своим мечом. Начинается сильнейшее землетрясение, и **MAX** спасает своих друзей, используя в последний раз магию **EGRESS**, чтобы перенести их подальше от замка, к **RUNEFAUST**'у.

Бойцы **SHINING FORCE** с горечью наблюдают, как замок древних народов вновь исчезает в пучине вод, унося с собой их друга, который ценой своей жизни спас все королевства земли **RUNE**. Теперь **DARK DRAGON** навеки останется под водой, пронзенный **CHAOS BREAKER**'ом.

Таков официальный конец этой истории, но, как говорит Симона, с которой вы встречались каждый раз, начиная игру, каждый волен придумать свое окончание.

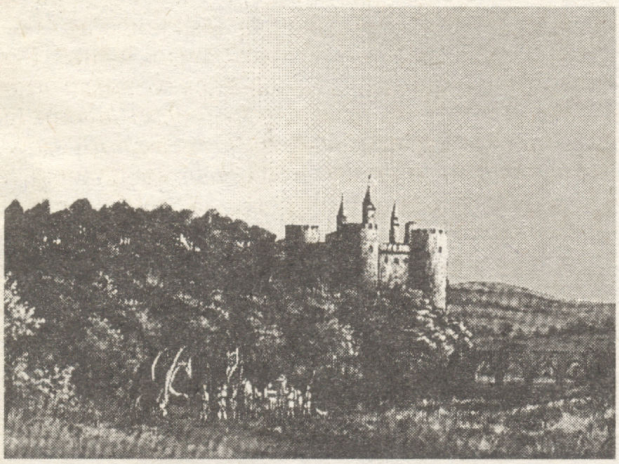
*После титров вы можете увидеть маленький сюжет о том, как в одном из селений откуда-то появился человек, который шел долго и издалека. Он просит разрешения поселиться и работать здесь. На вопрос о том, как его зовут, человек оборачивается, и вы видите... **MAX**'а. Вот одна из других концовок игры. Может, это легенда, а может и нет...*

SHINING FORCE II

СИЯЮЩАЯ СИЛА II

«SHINING FORCE II» – это очень объемная, захватывающая ролевая игра с прекрасной графикой, удачным музыкальным сопровождением и интригующим сюжетом. По сравнению с первой частью «SHINING FORCE» игра стала намного динамичнее, интереснее и длиннее.

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг



Предыстория

Трое грабителей ночью забрались в древнюю башню **ANCIENT TOWER** королевского замка в городе **GRANSEAL** в надежде найти сокровища. Обнаружив скрытый проход в святилище, они крадут два драгоценных камня с двери. Неожиданно башня начинает трястись, как при землетрясении, и грабители в испуге удирают.

А в это время в замке король и министр недоумевают, что же происходит. Непонятный шум и странные вспышки озадачивают их, и король посылает одного из солдат в башню, узнать, в чем дело. Вернувшись, солдат говорит о том, что опечатанная дверь открыта. Король уверяет, что этого не может быть, и тогда сам министр направляется в башню.

В замке гаснут все свечи, и король остается один в темноте. Неожиданно в тронном зале появляется что-то непонятное. Король зовет на помощь, но это неизвестное существо использует против короля какую-то магию, и тот падает. Такова краткая предыстория игры.

Как и в первой части «**SHINING FORCE**», основу игры составляют сражения. Здесь основной персонаж повыносливее, но все равно нужно постоянно следить за тем, чтобы он остался в живых на протяжении всего боя. Рядом с ним, по возможности, должен быть целитель, и у каждого бойца должны быть лекарственные средства. В случае гибели главного персонажа вы теряете половину заработанных денег и начинаете сражение сначала.

У каждого игрока своя стратегия и тактика при ведении боя, который может длиться очень долго. Нет возможности давать конкретные указания по ведению того или иного сражения, так как все зависит от состава вашей команды, степени развития бойцов, от того, как компьютер распорядится передвижением и очередностью передвижения ваших бойцов и сил противника. В каждом сражении вас могут подстерегать неожиданности в виде двойной атаки со стороны противника, сверхмощных ударов и защиты неприятеля от вашей атаки. Это все происходит по воле компьютера, и вы здесь сделать ничего не можете. Правда, ваши бойцы тоже иногда могут и ударять два раза подряд, и защищаться от удара.

Новые противники в каждом сражении вводятся постепенно, как правило, не больше двух-трех за один раз, поэтому, освоив тактику боев, вы сможете лихо расправляться с любыми монстрами. В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, а также **ANGEL WING**. Тогда вы окажетесь в церкви ближайшего города.

Управление

В игре предусмотрена система сохранения (save) игры на двух файлах.

Start – начать новую игру.

Если записан один файл, то вы можете:

Start – начать новую игру

Cont – продолжить ранее записанную

Del – стереть записанный файл

Copy – скопировать записанный файл.

Между сражениями вы посещаете различные места (города, деревни, храмы, монастыри и т.д.), где получаете необходимую информацию и находите нужные предметы. Часто бывает так, что, не поговорив с нужным персонажем или не взяв какой-либо предмет, вы не можете в игре продвинуться дальше.

Если вы нажмете **A** или **C** в перерывах между сражениями, то появятся иконки:

MEMBER – нажав один раз **C**, вы увидите информацию о всех бойцах вашей команды (**HP** – линия жизни, **MP** – линия магии, **AT** – атака, **DF** – защита, **AG** – быстрота, **MV** – подвижность.) Нажав еще раз **C**, вы получите подробную информацию о каждом бойце (оружие, предметы, ма-

гия, количество уничтоженных врагов – defeat, число смертей бойца – kills). Внизу слева – количество денег (gold).

В отличие от первой части «**SHINING FORCE**», в этой игре информацию о бойцах команды можно получить в любой момент, что очень удобно.

ITEM – предметы. Эту иконку можно развернуть (C):

USE – использовать какой-либо предмет

EQUIP – вооружить персонажа имеющимся оружием

GIVE – передать какой-либо предмет от одного персонажа к другому

DROP – избавиться от ненужного предмета.

MAGIC – магия. Магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, можно воспользоваться и в «мирных условиях», находясь вне города. Тогда вы тотчас же переноситесь к месту последней записи.

SEARCH – исследовать любое место и пространство. Чтобы исследовать сундук, вазу, книжную полку и т.д., используется два раза **C**. В этой игре найденный предмет передается автоматически любому бойцу, у которого есть свободные окошечки. Каждый персонаж может иметь не более четырех предметов.

Чтобы поговорить с кем-либо, используется кнопка **C**.

Практически в каждом городе имеются магазины, где можно купить оружие (**WEAPON**) и предметы, необходимые для лечения и спасения (**ITEMS**).

Нажав **C**, вы увидите четыре иконки:

buy – покупать

sell – продать

deals – товары «из-под» полы (появляется позже и довольно редко)

repair – ремонт.

В игре появилось очень удобное новшество: покупая вооружение, вы сразу увидите, для какого бойца подходит то или иное оружие. Рядом с именем появляются числа со стрелками (например, 17 → 20, т.е. данное оружие увеличивает силу атаки на 3 единицы). Числа рядом показывают, увеличится ли защита данного персонажа. Так что вы всегда будете знать, стоит ли покупать данный предмет. То же самое происходит, когда вы передаете оружие или кольца от одного персонажа другому. При покупке оружия, ответив «да» на вопрос торговца, вы автоматически вооружаетесь.

В магазине вы также можете отремонтировать любой предмет, которым во время сражения пользовались неоднократно, и он имеет некоторые повреждения (как только предмет дает трещину или начинает дымиться, появляется предупреждение на экране для сообщений, где дается информация после каждой атаки). Если не хотите потерять нужную вам вещь, больше не используйте ее, а дождитесь, когда можно будет отремонтировать.

В магазинах вы можете купить некоторые лечебные средства:

Medical Herb – лечебная трава. Восстанавливает 10 единиц жизненной энергии.

Healing Seed – лечебное зерно. Восстанавливает 20 единиц жизненной энергии.

Healing Drop – лечебный леденец. Восстанавливает 30 единиц жизненной энергии.

Antidote – противоядие. Изгоняет яд из тела персонажа, отравленного во время атаки.

Angel Wing – Крыло Ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя и оказаться в церкви ближайшего города.

Fairy Powder – огненный порошок (к сожалению, не удалось выяснить его назначение).

Большинство же предметов вы будете находить в течение игры в различных местах (см. **Особые и спрятанные предметы**).

Для сохранения игры вы должны в каждом городе найти церковь и священника. Если где-либо нет церкви, то священник есть всегда. После разговора с ним появляются иконки:

Save – сохранить игру

Raise – восстановить убитого персонажа

Cure – вылечить персонажа, если он отравлен, парализован или проклят

Promote – повысить уровень (L) какого-либо персонажа. Необходимо набрать 20 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. В отличие от первой части «**Shining Force**», здесь при переводе персонаж не ухудшает своих показателей, поэтому повышайте бойцов при первой же возможности. В новом качестве они могут использовать более мощное и совершенное оружие и быстрее совершенствуют свое боевое мастерство.

Во время битвы вы управляете своим персонажем с помощью **D-pad** и кнопок **A** или **C**. Нажав **A** или **C**, вы увидите следующие иконки (используются также **A** или **C**):

1. **attack** – атаковать противника
2. **item** – развернув эту иконку, вы можете:
   use – использовать какой-либо предмет
   equip – перевооружиться, если это необходимо
   give – передать какой-либо предмет ближайшему соседу
   drop – избавиться от какого-либо предмета

magic – магия, которую вы можете использовать в бою

stay – оставаться на месте, не предпринимая атаки.

Нажав кнопку **B**, когда очередь двигаться доходит до любого вашего бойца, вы можете навести белый квадратик на любого члена вашей команды или противника. Нажатием кнопки **A** можно получить информацию о мощи, вооружении, магии персонажа.

Если вы поместите этот квадратик на пустое место и нажмете **A** или **C**, появятся другие иконки (также используются **A** или **C**):

member – вы получите информацию о каждом бойце вашей команды

speed – можно менять скорость прохождения информации внизу экрана после каждой атаки или убрать часть информации

map – появляется карта сражения, где красными точками отмечены силы противника, а зелеными – ваши

quit – ответив «**да**», вы можете покинуть игру, а включив приставку в следующий раз, вы начнете игру именно с этого самого места.

Магии

EGRESS – магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.

BOLT, RAIJIN – магии молнии. Действуют на всех врагов.

BLAST – магия взрывной волны. Действует на всех врагов.

HEAL – магия исцеления. Восстанавливает жизненную энергию одного вашего бойца.

AURA – магия ауры. Тоже магия исцеления, действующая сразу на нескольких бойцов.

DETOX – магия противоядия. Излечивает вашего бойца от яда, которым его могут отравить во время атаки.

BOOST – магия помощи. Увеличивает на время защиту и быстроту вашего персонажа.

BLAZE, KATON – магия огня. Действует на всех врагов.

FREEZE – магия замораживания. Действует на всех врагов.

SLEEP – магия сна. Усыпляет ваших противников, но действует не на всех.

ATTACK – магия атаки. Увеличивает на время атаку вашего персонажа.

DESOUL – магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует редко.

DISPEL – магия рассеивания. На некоторое время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех.

MUDDLE – магия путаницы. Пораженный ею враг может действовать непредсказуемо, например, бить своих же. Действует не на всех.

Высшие боевые магии

DAO – джинн, вызывающий камнепад

APOLLO – Аполлон, вызывающий огонь

NEPTUN – Нептун, вызывающий с помощью трезубца смертельный дождь.

ATLAS – стальные кулаки.

Четыре высшие боевые магии лучше направлять на одного неприятеля, так как их сила делится на количество врагов, и применение этих видов магий для нескольких противников может быть неэффективно.

Особые и спрятанные предметы

Quick Chicken – используется один раз. Увеличивает быстроту вашего персонажа.

Chirrup Sandals – (деревянные сандалии), практически, бесполезный предмет, дающий только звуковой эффект (боец, обутый в эти сандалии, во время боя при передвижении издает цокающий звук).

Power Water – используется один раз. Увеличивает атаку вашего персонажа.

Mithril – специальный редкий металл для изготовления мощного оружия.

Cheerful Bread – используется один раз. Увеличивает линию жизни вашего персонажа.

Warrior Pride – специальный предмет, применяющийся при переводе воина в высшую категорию.

Power Ring – боец, вооруженный этим кольцом имеет более мощную атаку. В бою может использоваться (use) для других персонажей, на время увеличивая их атаку. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Silver Tank – специальный предмет, применяющийся при повышении лучника.

Protect Milk – используется один раз. Увеличивает защиту вашего персонажа.

Quick Ring – увеличивает быстроту персонажа, вооруженного им.

Bright Honey – используется один раз. Увеличивает линию магии вашего персонажа.

Running Pimento – используется один раз. Увеличивает мобильность вашего персонажа.

Brave Apple – используется один раз. Увеличивает сразу несколько показателей вашего персонажа (жизненную энергию, атаку, защиту, быстроту).

Healing Rain – используется один раз во время сражения – восстанавливает линии жизни всех ваших бойцов.

Black Ring – (черное кольцо) – про-

клято. Увеличивает атаку у магов, вооруженных им. В бою может использоваться (use) как магия **BLAZE**. После нескольких использований нуждается в ремонте.
Vigor Ball – специальный предмет, применяющийся при повышении целительницы.
Blizzard – одноразовое оружие.
White Ring – (белое кольцо) – увеличивает защиту бойца, вооруженного им. Используется как магия **AURA**. Подходит для основного персонажа и целителей.
Dry Stone – предмет, необходимый для наведения моста в деревню гномов.
Healing Water – используется один раз во время сражения. Восстанавливает полностью жизненные силы вашего персонажа.
Secret Book – секретная книга, использующаяся при повышении мага.
Evil Ring – (кольцо дьявола) – проклято. Увеличивает атаку у персонажа, вооруженного им. При использовании (use) действует как магия **BOLT**. После нескольких использований нуждается в ремонте.
Wooden Panel – деревянная дощечка, необходимая для получения **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.
Cotton Ballon – ватный шарик, необходимый для того, чтобы в доме **CREED`a** попасть в напольный мир.
Cannon – пушка, использующаяся для разблокировки заваленного камнями входа в одну из пещер.
Dynamite – динамит, необходимый для пушки.
Fairy Tear – используется один раз во время сражения для пополнения линии магии.
Pegasus Wing – используется при переводе рыцаря в высшую категорию.
Sky Orb – предмет, с помощью которого вы запускаете воздушный корабль.
Holy Thunder – используется как одноразовое оружие.

Некоторые виды оружия, встречающиеся в игре, можно использовать (use) во время сражения и как магию

Indra Staff, Supply Staff, Misty Knuckles – отнимает несколько единиц магии у противника
Freeze Staff – магия **FREEZE**
Heat Axe – магия **BLAZE**
Dark Sword – магия **DESOUL**
Wish Staff – магия **ATTACK**
Mage Staff – магия **BLAZE**
Оружие, как и кольца, при использовании может ломаться. Не забывайте своевременно ремонтировать его!
Часть оружия и колец – прокляты. При вооружении ими проклятие переходит и на персонажа. Снять проклятие можно в церкви (cure). Персонаж, вооруженный такими предметами, может вести себя непредсказуемо (например, отказаться от атаки), но атака его увеличивается существенно.

Персонажи

1. **BOWIE** – главный персонаж (вы можете назвать его и по-другому). Очень сильный боец. Владеет магией **EGREES** и **BOLT**.
2. **SARAH** – целительница. Можно использовать ее до тех пор, пока не появятся более сильные целители.
3. **CHESTER** – рыцарь. Прекрасно владеет копьем. Если вам удастся хорошо развить его, можно подождать с его повышением до города **PACALON** и «повысить» **CHESTER**'а там, используя **PEGASUS WING**. Тогда вы можете получить неплохого летающего рыцаря.
4. **JAHA** – воин. Очень сильный боец. Постарайтесь развить его до 20 уровня, и после перевода в высшую категорию, получив **WARRIOR PRIDE**, он станет еще сильнее, одинаково хорошо владея и секирой, и мечом.
5. **KAZIN** – маг. До перевода в высшую категорию владеет магиями **BLAZE, DISPEL, MUDDLE** и **DESOUL**. Если вы будете переводить **KAZIN**'а, имея **SECRET BOOK**, то у него появятся высшие боевые магии.
6. **SLADE** – крыса. На первых порах он довольно слабый боец, но обязательно развивайте его и после повышения, если вы будете развивать его дальше, **SLADE** станет одним из сильнейших ваших бойцов, использующим меч и владеющим мощными магиями **RAIJIN** и **KATON**.
7. **KIWI** – черепаха, имеет сильную защиту. Медленно набирает уровни, но если вам удастся повысить ее, то вы получите после повышения очень сильную «черепаху-ниндзя».
8. **PETER** – легендарная птица-феникс. В случае гибели сама восстанавливается. Обязательно развивайте **PETER**'а – это, пожалуй, лучший боец в вашей команде с очень широким полем передвижения.
9. **MAY** – лучница. Очень сильный боец. Атакует через поле и по диагонали, а после повышения – буквой «Г» (как и все лучники).
10. **GERHALT** – человековолк. Несмотря на то, что безоружен, атака у него очень сильная.
11. **LUKE** – человекоптица, владеет мечом. Хорош как летающий боец, но потом его лучше заменить.
12. **RICK** – метательница копья. Неплохой боец, но все зависит от того, как она будет развиваться.
13. **ELRIC** – стрелок из лука. Если у вас будет **Silver Tank**, то после перевода **ELRIC** будет сражаться в специальной машине. Стоит развивать его.
14. **TYRIN** – маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, SLEEP** и **BOLT** (если вы используете **SECRET BOOK** для повышения **KAZN**'а) или высшими боевыми магиями, если эта книга будет у вас в наличии во время повышения **TYRIN**'а. Все зависит от того, когда вы возьмете его в свою команду.

15. **JANET** – лучница. Сильный боец.
16. **ROHDE** – стрелок. Сражается в такой

же машине, как и **ELRIC**. Очень неплохой боец, если удается развить его.

17. **HIGGINS** – рыцарь. Неплохой боец.

18. **TAYA** – колдунья. Владеет высшими боевыми магиями, как **KAZIN** или **TYRIN**.

19. **SKREECH** – птица, владеющая мечом. Может пригодиться в некоторых сражениях.

20. **FRAYJA** – викарий, целитель. Очень ценный боец. Владеет магиями **HEAL, AURA, DETOX** и **ATTACK**.

21. **JARO** – крылатый рыцарь, один из солдат армии дьявола. Сильный боец, но управляете им не вы, а компьютер.

22. **GYAN** – воин. Очень сильный боец с хорошей атакой и защитой.

23. **KARNA** – целительница. Все зависитот того, когда она придет к вам. Если вы не выберете ее первый раз в доме **CREED**'а, то пользы от нее будет немного.

24. **RANDOLF** – воин. Может быть полезен, если вы выберете его в первый раз в доме **CREED**'а.

25. **ERIC** – рыцарь. Тоже будет полезен, если рано станет членом вашей команды.

26. **ZYNK** – робот. У него сильные атака и защита, но небольшая мобильность.

27. **SHEELA** – монахиня. Очень сильный и полезный боец. У нее сильная атака, и к тому же она владеет магиями **HEAL, DISPEL, BLAST** и **BOOST**.

28. **CLAUDE** – каменный великан. Имеет сильную атаку и защиту, но небольшую мобильность.

29. **CHAZ** – очень сильный маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, BOLT** и **DISPEL**. Жаль только, что присоединится он к в вашей команде к концу игры.

30. **LEMON** – воин экстракласса, с сильной атакой и защитой. Может очень пригодиться даже с учетом того, что появляется он в вашей команде в конце игры.

Прохождение

Вы просыпаетесь утром в своем доме, в городе **GRANSEAL**. Ваша мать провожает вас в школу, где уже собрались старейший маг sir **ASTRAL**, **SARAH** и **CHESTER**. **SARAH** говорит, что **ASTRAL** внизу, но сегодня он какой-то странный. Спустившись вниз, поговорите с **ASTRAL**'ем. Он спрашивает вас, что вы думаете о ночной буре и, узнав, что вы ничего не слышали, считает, что это, возможно, плод его воображения. Возьмите в вазе в углу лекарственную траву (**MEDICAL HERB**), поднимайтесь наверх и займите место рядом с **CHESTER**'ом. Появляется **ASTRAL** и начинает урок, который прерывает прибежавший из замка солдат. **ASTRAL** должен срочно прибыть в замок, так как с королем что-то случилось.

Он уходит и просит вас ждать его в школе, но, как непослушные и любопытные дети, вы тут же направляетесь к замку. Обманув стражу (якобы сам **ASTRAL** ждет вас внутри), вы заходите в замок. При входе исследуйте комнату в левом верхнем углу экрана. Там вы найдете три сундука: с **MEDICAL HERB**, **ANTIDOTE** и **ANGEL WING**.

В самом замке поднимитесь в королевскую спальню. Король на кровати, без сознания, Sir **ASTRAL** не может понять, что с ним случилось.

Неожиданно **ASTRAL** замечает вас, своих учеников, явившихся в замок без разрешения. Он явно недоволен вашим непослушанием, но тут ему в голову приходит одна догадка: не связана ли болезнь короля с открытой дверью в башню? Он просит вас следовать за ним, чтобы исследовать эту башню. Спустившись вниз, скажите **ASTRAL**'ю, что вы готовы («yes») идти с ним. На этом заканчивается ваша беззаботная жизнь, и вы оказываетесь вовлечены в такую историю, о которой даже и помышлять не могли! Теперь вы – лидер отряда воинов под названием **SHINING FORCE**, правда, об этом вы еще не догадываетесь.

Внутри башни вас уже ждет **ASTRAL**. Неожиданно над красной колдовской звездой, высеченной в каменной полу, материализуется злой **GIZMO**, дьявол, вселяющийся в людей. **ASTRAL** пытается остановить его, справедливо полагая, что тот явился, чтобы вселиться в короля, но дьявол неожиданно размножается, произведя еще шестерых таких же чудовищ.

Начинается ваша первая битва. Ваши враги не очень сильны, но и вы пока что тоже.

Даже в случае вашей победы **GIZMO** ускользнет и направится в замок.

Возвращайтесь обратно и через королевскую спальню пройдите в комнату наверху. Дьявол все-таки успел вселиться в короля, отчего тот стал буйным. **ASTRAL** использует мощную магию, и огненный шар поражает короля в грудь. Дьявол покидает тело, и король приходит в себя. **ASTRAL** просит дать ему солдат, чтобы уничтожить **GIZMO**, пока тот не нашел себе другую жертву, но король не понимает, о чем идет речь.

Все эти испытания слишком тяжелы для престарелого **ASTRAL**'я, и он без сил падает на пол.

Позже, ненадолго придя в себя, маг успевает сообщить королю, что обнаружил в башне за открытой дверью злое предзнаменование. Необходимо изучать историю острова **GRANS ISLANDS**. В этом может помочь историк по имени **HAWAL**, живущий к северо-западу от деревни **IEEL**. **ASTRAL** просит короля срочно послать солдат за историком, но слишком поздно: все солдаты по приказу министра ушли на поиски дьявола **GIZMO**.

Король решает послать в **IEEL** вас, чтобы вы разыскали **HAWAL`a** и срочно доставили его в замок.

Отвечайте «да» и отправляйтесь в путь.

На улицах города **GRANSEAL** полно людей, которые обсуждают непонятную болезнь короля, а гадалка с магическим шаром предсказывает скорую войну и видит город в руинах.

Наведайтесь в порт и на корабле в трюме в одной из ваз возьмите **MEDICAL HERB**, а на палубе на носу – **QUICK CHICKEN**.

Купите в открывшемся в городе магазине более мощное оружие для некоторых бойцов (ненужное лучше сразу продавать).

При выходе из города к вашей команде присоединится **JAHA** – воин с боевым топором.

После сражения, которое вас ожидает сразу же за воротами, направляйтесь к северо-западу, в деревню **IEEL**. Там вы встретитесь с учеником **HAWAL`a** – магом **KAZIN**'ом, который берется проводить вас к дому историка.

В одном из домов возьмите в вазе **HEALING SEED** и покиньте деревню через северный вход. Выиграв битву, идите на север к дому **HAWAL**'а. Зайдя туда, вы увидите, что вас опередили солдаты **GALAM`a**. При вашем появлении они убегают, но для старого **HAWAL**'а это слишком сильное потрясение, и он при смерти. Умирая, **HAWAL** сообщает, что солдаты требовали у него документы о **GROUND SEAL**. Узнав, что дверь в древнюю башню открыта, **HAWAL** говорит, что случилось непоправимое: башня была **СВЯЩЕННОЙ ПЕЧАТЬЮ**, которая удерживала взаперти ужасного дьявола с помощью тех самых двух камней, которые были украдены... Историк умоляет **KAZIN'a** найти эти камни. После смерти **HAWAL'a KAZIN** присоединяется к вам и уговаривает пойти к древней башне.

В доме историка в сундуках вы найдете **ANTIDOTE** и **HEALING DROP**.

Выйдя из дома, вы столкнетесь с солдатами **GALAM**'а под предводительством **CAPTAIN LEMON**. Независимо от того победите вы или нет, вы все равно окажетесь в тюрьме замка **GALAM**. В тюрьме речь идет все о той же разрушенной священной печати и о двух украденных камнях. Вор **SLADE**, находящийся здесь же, пытается загладить свою вину (именно он украл камни, которые потом у него отняли солдаты **GALAM**'а) и отпирает отмычкой двери камер. Он признается, что по его вине разгорелся весь сыр-бор и просит взять его с собой, чтобы помочь вам.

Через главную дверь вам не выйти, и **SLADE**, хорошо знающий замок, открывает секретный ход в кухню. Спустившись в лаз, исследуйте стену за собой, в ней вы обнаружите **MITHRIL**.

Поднимайтесь наверх и послушайте, как в тронном зале король и **LEMON** планируют нападение на **GRANSEAL**. **LEMON** сомневается в целесообразности этой войны, но безоговорочно доверяет своему королю. По приказу последнего ворота **GALAM**'а открываются, мост опускается, и войско уходит. Война началась!

Вы тоже решаете срочно идти в **GRANSEAL**, но, спустившись по широкой лестнице, вступаете в бой с воинами во главе с рыцарем, у которого один из украденных камней. После боя **SLADE** забирает у тяжело раненого рыцаря **THE JEWEL OF LIGHT** и отдает вам; камень прилипает к вашей шее. Перед смертью рыцарь сообщает, что второй камень – у короля **GALAM'a. SLADE** решает пойти с вами и присоединяется к остальным бойцам. Поговорив с обитателями замка, вы убедитесь, что король не в своем уме.

Прежде, чем окончательно покинуть **GALAM**, загляните в магазин и купите нужное оружие и лекарственные средства. «Сохраниться» можно у священника в замке.

При выходе из города солдаты признают в вас недавних узников тюрьмы, и начинается очередное сражение.

Вернувшись в **GRANSEAL**, вы узнаете, что город подвергся нападению со стороны **GALAM**'а. Почти все воины **GRANSEAL**'а мертвы.

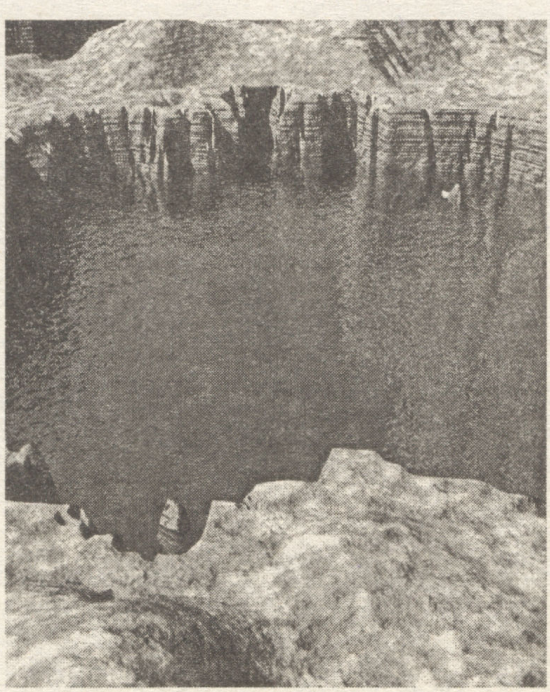
Зайдите в маленький домик справа от зверинца, и там вы найдете маленькую зеленую черепаху по имени **KIWI**, которая присоединится к вам.

От жителей города вы узнаете, что солдаты **GALAM**'а вошли в замок. Король **GALAM** направился в древнюю башню. **ASTRAL** тоже порывается пойти туда, но его не пускает **CAPTAIN LEMON. ASTRAL** подтверждает, что король **GALAM** одержим дьяволом.

Слышится крик о помощи принцессы **ELIS**. **ASTRAL** все же уговаривает **LEMON`a** пойти в древнюю башню. Вы тоже идете туда, захватив с собой короля **GRANSEAL**'а и министра.

У входа в башню вы находите **LEMON`a** при смерти. Он умоляет спасти принцессу и признает, что **ASTRAL** был прав: это не его король, а сам дьявол.

Спустившись вниз, вы увидите схватку между королем **GALAM`ом** и **ASTRAL`ем. ASTRAL** падает, успев парализовать **GALAM` a** и крикнуть принцессе, чтобы та убегала. Но путь преграждают возникшие словно из-под земли солдаты **GALAM`a**, с которыми вы вступаете в бой.



Проигравший король **GALAM** не желает отпускать при нцессу. Он демонстрирует второй пропавший камень, **THE JEWEL OF EVIL**, который открывает дверь в мир дьявола. В полу башни появляется черная дыра и два прозрачных цилиндра. Они окутывают принцессу и короля **GALAM**'а, и те начинают двигаться к дыре.

BOWIE пытается спасти принцессу, но ему удается только вырвать камень у короля и второй камень прилипает к шее **BOWIE** рядом с первым.

Тем временем король **GALAM** вместе с принцес-

сой скрываются в черной дыре, после чего начинается сильное землетрясение. Вы убегаете из рушащейся башни и замка. Справа в порту стоит корабль, готовый к отплытию, пройти на который можно только через полуразрушенную школу.

Все уцелевшие жители **GRANSEAL**'а уже на корабле, и вы отплываете на материк в **PARMECIA**, а город проваливается в гигантскую трещину.

После долгого морского путешествия вы, наконец, прибываете на материк, у берегов которого корабль терпит крушение. Все, слава богу, целы, и министр дает команду разобрать обломки корабля на доски и построить новый город. Все заняты работой, но тут с берега приходит один из жителей и сообщает, что его друг не вернулся от северных скал **NORTH CLIFF**. **BOWIE** соглашается идти на помощь, и, конечно же, все его друзья идут с ним.

Возле скалы вы видите лежащего на земле человека, но не успеваете подойти к нему, так как на вашем пути вырастают кровожадные лесные существа – ведьмы, гоблины и прочая нечисть, с которыми вам придется сразиться.

После боя раненый человек у скал говорит, что на него свалился большой камень (хотя, по- близости нет ни одного камня!) , зато далеко к западу от этого места вы увидите тоннель, вход в который заблокирован грудой камней.

Вы возвращаетесь к кораблю, но корабля уже нет, а из его обломков на берегу построен город – **NEW GRANSEAL**.

Прошел год. Город растет и развивается, но ему не хватает торговых связей с другими городами. Вы находитесь в тронном зале замка. Король до сих пор не может прийти в себя от потери **ELIS**, он верит, что та жива и не теряет надежды возвратиться в родной город.

Слева от короля в небольшой комнате в одной из ваз возьмите **CHEERFUL BREAD**. Пройдите направо в зал Славы и исследуйте место под гербом на задней стене. Там вы найдете гордость воина **WARRIOR PRIDE**.

Выходите из замка и идите в город. Весь народ собрался на площади и рассматривает какую-то невиданную птицу, невесть откуда взявшуюся здесь. Обследуйте пустые дома и магазины, и вы найдете несколько полезных предметов.

Присоединившись к остальным жителям, вы с удивлением узнаете, что птица может разговаривать и даже проявлять некоторое недовольство детьми, которые пытаются поймать ее.

Появляется министр и приглашает птицу в замок, в качестве почетного гостя; вы тоже идите за ними. Птица представляется фениксом по имени **PETER**, служителем бога **VOLCANON**. **ASTRAL** просит вас вместе с **PETER**'ом отправиться далеко на запад и встретиться с богом **VOLCANON**'ом, который, возможно, знает что-то об истории острова **GRANS**.

Перед уходом зайдите в магазин и прикупите новое оружие.

Выйдя из города, идите на восток, в небольшой город **RIBBLE**. По пути вас опять поджидает разная лесная нечисть, с которой вам придется повоевать. **PETER** еще не член вашей команды, но, по возможности, он будет помогать вам в бою (им пока управляет компьютер).

Придя в **RIBBLE**, вы увидите, что все жители попрятались от вас в свои дома, и открыта только одна дверь – в доме мэра. Мэр считает, что вы пришли с дурными намерениями, но **PETER** убеждает его, что это не так. Все двери открываются, и вы можете обследовать дома. В доме историка **KESERAN**'а на северо-востоке города в книжном шкафу найдете дневник, в котором написано: «Я потратил еще один день на поиски. Я никогда не сдамся! Я найду **CARAVAN**, даже если мне придется пересечь весь материк. Мне нужен меч Ахиллеса **ACHILLES SWORD**, чтобы победить в святилище гиганта **TAROS**». Исследуйте середину песочницы и возьмите **MITHRIL**.

В центре города находится дерево, рядом с которым, говорят, есть какая-то потайная дверь, ведущая в древние руины. В самом дереве есть дупло, в которое нужно что-то положить. Вам придется еще вернуться в **RIBBLE**. А сейчас отправляйтесь к богу **VOLCANON**'у.

В доме историка **PASERAN**'а на юго-западе города от его жены вы узнаете, что **PASERAN** сейчас где-то далеко на востоке. Здесь же в кувшине возьмите **BRIGHT HONEY**. У городских ворот поговорите с лучницей **MAY**, и она пойдет с вами.

Путь ваш лежит на юго-восток. По дороге вас опять ждет сражение с кровожадными лесными жителями. После боя на юго-востоке пройдите по мостику и следуйте вдоль реки на запад. На горном хребте вблизи реки – вход в пещеру. В пещере освещено лишь маленькое пространство вокруг управляемого вами персонажа. Чтобы пройти через пещеру, вам нужно победить домового (это его владения) и его приспешников. Перед выходом из пещеры откройте сундук и заберите **SILVER TANK**, который пригодиться вам позже.

Идите в деревню **POLCA**, находящуюся у подножия вулкана. В доме оружейника возьмите в кувшине **PROTECT MILK**.

Рядом с магазином какая-то большая птица застряла в узком проходе и просит о помощи. Вы помогаете ей, и она превращается в небольшую

птичку, объяснив, что это было своего рода испытание для вас. Судя по всему, вы должны понравиться **ЕМУ**... (Но кто **ОН**, об этом птица умалчивает).
В магазине продается отличное оружие, изготовленное местным оружейником.
Поднявшись по правой лестнице, идите к выходу уз деревни, который ведет к подножию высокой горы. Не дойдя до выхода, вы увидите, что со стороны гор появляется слепой мальчик, очень изнуренный. Возле дома мэра он теряет сознание, и его относят в дом, где он в бреду повторяет бессвязный набор слов.
По словам местных жителей, мальчика раньше никогда не видели в этих местах.
Выйдя из деревни, вы обнаружите очередных чудовищ, которые что-то ищут под землей. Земля изрыта воронками, как после битвы.
Ваше появление не остается незамеченным, и вам придется вступить в бой. Главный здесь – лучник **DEATH ARCHER**, победив которого, вы узнаете, что вся эта нечисть охотится именно за вами из-за камней, что у вас на шее.
После боя идите в город человекоптиц **BEDOE**. Человекоптицы приветствуют вернувшегося **PETER**'а и сообщают, что недавно была битва с армией дьявола, напавшей на **BEDOE**. Самые сильные дьяволы сумели проникнуть через священный барьер **VOLCANON**'а, но бог **VOLCANON** уничтожил их всех. На это **PETER** замечает, что вы только что победили целую кучу дьяволов, и значит, не все уничтожены.
Человекоптицы, охраняющие вход в **BEDOE**, решают наведаться в деревню **POLCA**, чтобы разведать обстановку. Перед отлетом они просят **PETER`а** обязательно увидеться с королем **BEDOE**.
Чтобы найти короля, поднимайтесь все время наверх. По пути в белой вазе возьмите **QUICK RING** и не забудьте заглянуть в оружейный магазин.
В тронном зале наверху вы узнаете, что, хотя бог **VOLCANON** уничтожил дьяволов, самому главному из них удалось ускользнуть.
PETER представляет вас королю, и тот сокрушается, что народ **GRANSEAL**'а создал большие проблемы для всех, «распечатав» древнюю башню и выпустив на волю **ZEON`а**), короля дьяволов, который может уничтожить вес мир.

После этого идите вместе с **PETER**'ом к богу **VOLCANON**'у, который, по словам короля, сейчас в плохом настроении. Поднимитесь наверх, и вы окажетесь возле замка, охраняемого двумя человекоптицами. Войдя, вы увидите на возвышении большую черную птицу – **VOLCANON**'а. **VOLCANON** рад возвращению **PETER**'а, но едва тот упоминает, что вы из **GRANSEAL**'а, как бог приходит в ярость. Никакие доводы **PETER**'а, что вы – его друзья, не действуют, – **VOLCANON** непреклонен и не желает больше говорить, пока **ZEON** не будет уничтожен. Тем не менее, по просьбе **PETER**'а он дает совет: «Верьте в силу камней света и тьмы, а они лишь вместе становятся по-настоящему сильны!..»
PETER решает помогать вам в поисках дьявола и окончательно примыкает к вашей команде.
Возвращайтесь обратно в **BEDOE** и поговорите с королем. Тот спросит вас, согласны ли вы отправиться на поиски дьявола **ZEON**'а. Ответьте «да» («yes»), и король посоветует вам встретиться с **CREED**'ом, когда-то могущественным дьяволом, который, возможно, владеет нужной информацией. К дому **CREED**'а можно попасть, если двигаться вдоль реки. Чтобы путешествовать по воде, в деревне **POLCA** вы должны будете взять плот. Король приказывает одному из человекоптиц по имени **LUKE** лететь в деревню к мэру, чтобы тот приготовил плот.
Идите вниз, к выходу. Как только выйдете из города, сразу сверните налево, на зеленую лужайку с кочками. Сверху на вас свалится маленький птенец, которого вы спасете, не дав ему разбиться (позже вас отблагодарят за это!).
Спустившись с горы в деревню **POLCA**, вы становитесь свидетелем того, как несколько домовых требуют выдать им слепого мальчика **ODDLER**'а. Двое человекоптиц убиты, а **LUKE** ранен. Ваша команда – единственная сила, которая может противостоять врагам. Местный житель, человековолк **GERHALT**, также вступает в битву, чтобы защитить мальчика и помочь вам. Берегитесь зомби – они могут отравить ваших бойцов во время атаки. Чтобы быстрее закончить сражение, вам нужно уничтожить колдунью **MASTER MAGE**.
После боя вместе с оправившимся от ран **LUKE**'ом зайдите в дом мэра (с мэром нужно поговорить несколько раз, пока он не повернется к вам лицом). Из разговора становится ясно, что мэр струсил и готов выдать больного мальчика, нашедшего приют в его доме, дьяволам. Удивившись и обрадовавшись, что дьяволы уничтожены, а принц **LUK ~E** жив, мэр приказывает отдать вам единственный имеющийся в деревне плот, который будет ждать вас на реке возле деревни.
Как только вы отойдете от дома мэра, тот остановит вас и, не желая брать на себя заботу о слепом **ODDLER**'е, попросит взять того с собой. **ODDLER** благодарен вам, но, хотя он ничего не помнит, и был почти при смерти, когда пришел в **POLCA`у**, все же чувствует, что у вас из-за него могут возникнуть какие-то проблемы. Тем не менее, вы заби-

раете **ODDLER**'а и выходите из деревни, где вас уже ждет плот. Там же **LUKE** предлагает идти в место под названием **DEVILS TAIL**, где живет **CREED**, и присоединяется к вашей команде (перед отплытием купите для **LUKE**'а более мощный меч). На юге в реке живет очень сильное чудовище – гигантский осьминог по имени **KRAKEN** . Вам не миновать встречи с ним по пути к дому **CREED`а**. По вашему выбору вы можете сначала разделаться с **KRAKEN`ом**, а потом искать **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, или наоборот (ход игры от этого не изменится). В данном описании вы сначала отправляетесь на поиски **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.

Плывите по реке вниз и сразу за входом в пещеру, окруженную лесом, сойдите с плота и идите вправо до большой пустыни, где вступите в очередной бой. За пустыней в лесу вы увидите вход в пещеру. Войдя туда, вы найдете старика (это историк **PASERAN** из города **RIBBLE**), который расскажет, что его внук **PETRO** украл старинную семейную реликвию – **SKY ORB**. Другой внук **PASERAN**'а добавит, что предки его деда умели летать, и упомянет о летательном аппарате **NAZCA SHIP**, последнее местонахождение которого было где-то в **GRANS**'е. **PETRO**, по-видимому, и направился со **SKY ORB** в **GRANS**, чтобы найти и испытать корабль.

В сундуке справа возьмите стальной меч. Еще раз заговорите с историком, и тот расскажет, что знает один древний тоннель, ведущий в **GRANS**. **PASERAN** соглашается провести вас туда. Тоннель находится в пещере у развилки реки, в небольшом храме. После сражения с монстрами, которые хотят помешать вам пройти ко входу в тоннель, **PASERAN** пытается открыть дверь справа, но безрезультатно. Видимо, ее с той стороны запер **PETRO**. Больше историк ничем помочь не может и покидает вас.

Слева от сундука вы найдете **POWER WATER**, а поднявшись по ступенькам, возьмите из сундука деревянную дощечку **WOODEN PANEL** и идите с ней **RIBBLE**. Встаньте прямо перед деревом, выберите эту дощечку из имеющихся у вас предметов и используйте ее (в данном случае кнопкой **A**, а не **C**). В земле откроется проход в подземелье, в котором в сундуке вы найдете **МЕЧ АХИЛЛЕСА** (вооружен им **BOWIE**).

Теперь можете плыть дальше и сразиться с **KRAKEN**'ом. Сначала ему нужно отрубить щупальца, а затем уничтожить голову. Здесь очень кстати будут **PETER** и **LUKE**, которые могут атаковать с воды.

Разделавшись с **KRAKEN**'ом, слева вы увидите город. Это некогда процветающий, а теперь заброшенный порт **HASSAN**. Дальше по реке вы плыть не можете, так как перед вами возникает преграда, поэтому вам одна дорога – в **HASSAN**. Следы запустения видны повсюду. Портовые причалы разрушены, в воде плавают старые обломки кораблей, в баре пусто, а углы затянуты паутиной. В баре в кувшине возьмите **RUNNING PIMENTO**. В сундуке слева от церкви вы найдете **MITHRIL**, а в кувшине возле причала – еще один. В одном из домов на втором этаже живет монах, предки которого родом из **GRANSEAL**'а.

В другом двухэтажном доме вы встретитесь с **ROHDE**, который интересуется только историей. Узнав, что у вас есть **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, он аж подскакивает на месте и сообщает, что с этим мечом вы можете получить замечательный старинный обоз **ANCIENT CARAVAN**, который находится в храме **TAROS**. **ROHDE** говорит, что он пойдет с вами, так как только он может управлять этой машиной.

Храм **TAROS**'а расположен к западу от **HASSAN**'а, в густом лесу. По дороге туда вам нужно победить очередных монстров.

Подступы к **CARAVAN**'у охраняет сам железный великан **TAROS**, страж этого старинного храма. Сначала вам нужно убрать с дороги всех многочисленных защитников **TAROS**'а, а потом сразиться с ним. Победить великана можно только **МЕЧОМ АХИЛЛЕСА**, поэтому не забывайте рядом с **BOWIE** держать целительницу и бойцов с лекарственными травами. **TAROS** использует свой меч как магию **BOLT**, имеющую большой радиус действия.

После боя **ROHDE** объяснит вам, что **CARAVAN** обладает способностью делать маленькими всех, кто входит в него, и поэтому в **CARAVAN**'е может разместиться большое войско и много снаряжения. **ROHDE** садится в **CARAVAN** и исчезает из виду. Вы волнуетесь, не обманул ли вас историк, навсегда скрывшись с древней машиной, но **ROHDE** скоро возвращается и решает путешествовать вместе с вами.

Перед уходом из храма возьмите в сундуке **HEALINGWATER**.

Пользоваться **CARAVAN**'ом вы можете в любой момент на открытой местности. Для этого, встав прямо перед ним, нажмите «**C**». Появятся иконки:
Join – вы можете поменять состав команды (когда число бойцов перевалит за двенадцать)
Item (C) (предметы)
use – использовать
equip – вооружиться
give – передать другому персонажу
drop – избавиться от предмета
Depot (C):
depos – положить любой предмет на хранение
look – посмотреть, что хранится в CARAVAN`е
derive – взять нужный предмет из CARAVAN`а
drop – избавиться от какого-либо предмета
Purge – покинуть на время команду, уйти на отдых.
Вернитесь снова в **HASSAN**. У ворот вас ждет новый боец – метательница копья **RICK**, которая

присоединится к вашей команде. Там же, у входа, появится торговец новым оружием, более мощным и совершенным, но имейте в виду, что некоторое оружие подходит только для бойцов, переведенных в более высокую категорию.

Сейчас идите на северо-запад, через проход между гор, вдоль высохшей реки. Дойдя до ее соединения с другим руслом, вы увидите пещеру – шахту **MITHRIL**'а, где находятся гномы. Один из них болен, и помочь ему может только эльф, которого нужно найти. В центре пещеры, в дровах, сложенных для костра, возьмите **DRY STONE** – позднее он вам очень пригодится. Слева от шахты, на другом берегу, в большом зеленом массиве вы увидите светлое пятно. Зайдите туда, и вы окажетесь в небольшом поселении. В большом доме на втором этаже в книжном шкафу возьмите **SECRET BOOK** – она пригодится для повышения мага. Поговорив с немногочисленными обитателями этого места, вы узнаете, что эльф **ELRIC** куда-то пропал.

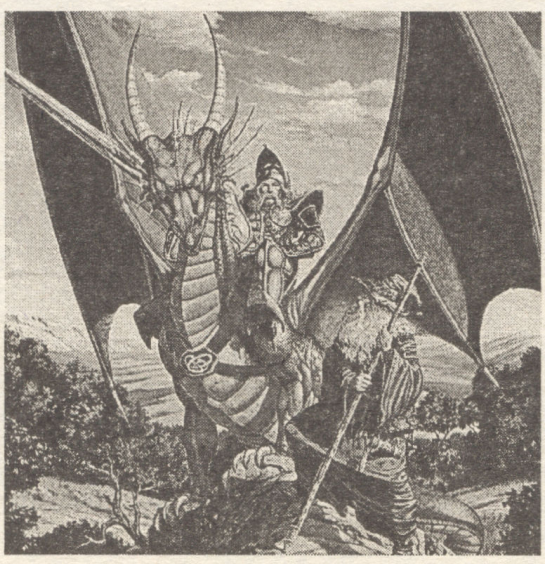
Из деревни эльфов идите на запад. По пути вам придется сразиться с отрядом монстров. Победив их, дойдите до лесной поляны. Слепой **ODDLER** услышит крик о помощи. Идите за ним, и вы увидите, что в пруду беспомощно барахтается эльф. Вы хотите спасти его, но появившийся монстр заявляет, что это его обед и велит одному из своих приспешников подать кетчуп. Выясняется, что пруд – это ловушка, в которой сгинули уже многие. Чтобы спасти эльфа, вам придется сразиться с целым полчищем монстров. После битвы **ELRIC** присоединяется к вашей команде. Перед уходом исследуйте правый берег пруда, и вы найдете **HEALING DROP**.

Рядом с поляной **ELRIC** сдвигает камень, и открывается вход в пещеру. Это путь к **CREED**'у – бывшему дьяволу. В пещере вы должны отыскать три сундука, в которых лежат **BRAVE APPLE**, **MEDICAL HERB** и **ANGEL WING**. Также есть еще сундук, стоящий отдельно. В нем найдете еще **MITHRIL**.

Пройдя через пещеру и выйдя с другой стороны, вы столкнетесь с командой монстров, которая не хочет пропускать вас. Победив их, идите к дому **CREED**'а.

Не заходя в сам дом, идите налево до конца, и на берегу вы увидите сундук с **HEALING RAIN**.

Слуга **CREED**'а **GOLIATH** не хочет пропускать вас к хозяину, уверяя, что тот занят. Вы все же пытаетесь прорваться в дом любым способом и бросаетесь от двери к двери. Дверь слева обладает магической способностью делать крошечными всех, кто проходит через нее. Вот и вы становитесь маленькими человечками – частью коллекции **CREED**'а, как говорит **GOLIATH**, добавляя, что это случилось потому, что вы не послушались его.



Он поднимает вас и ставит на стол. На столе находится целое королевство **DESKTOP KINGDOM**, есть даже свой король **PONPEI**. Настольная страна создана **CREED**'ом, здесь не существует времени: никто не стареет и не умирает. Поговорите с королем, и вы узнаете, что в напольном мире **FLOOR WORLD** есть тоннель, ведущий к **CREED**'у. Король обещает помочь вам, если вы победите его шахматную армию.

Идите к шахматной доске, где развернется сражение. Вам не потребуется умение играть в шахматы – это обычная битва. Чтобы быстрее выиграть ее, старайтесь пробиться прямо к шахматному королю: когда он погибает, бой заканчивается.

После сражения посредине шахматной доски появляется сундук, в котором вы найдете ватный шарик **COTTON BALLON**. Идите направо к стражу на ручке с пером, который пропустит вас, предупредив, что напольный мир очень опасен. Используйте шарик и спуститесь вниз.

Пройдя через тоннель в подвал, вы встретитесь с гигантскими крысами во главе с их предводителем **WILLARD`ом**). При виде вас **WILLARD** плотоядно намекает, что как раз наступило время обеда...

С этими противниками вы справитесь очень быстро и, продолжая движение, выйдите в кабинет **CREED**'а. **CREED** просит **GOLIATH**'а принести ему новые экземпляры его коллекции, то есть вас. **GOLIATH**, естественно, сообщает, что это невозможно, новая компания куда-то исчезла. Вы привлекаете внимание **CREED**'а, и с помощью заклинания «**ABRA KADABRA: 1-2-3**» тот возвращает вас в нормальное состояние.

CREED спрашивает, зачем вы хотели видеть его, и, узнав о **ZEON**'е, очень обеспокоен, что тот выскользнул из заточения.

Вместе с ним идите налево, к лестнице, ведущей в мрачное помещение, где **CREED** вызывает духа зла **EVIL SPIRIT**. Он спрашивает, где сейчас находится **ZEON**, но дух говорит, что не может проникнуть сквозь черное облако, покрывшее **GRANSEAL**. **PETER** предлагает показать камень зла, который у вас на шее. Это помогает, и дух говорит, что древняя башня открыта, и **ZEON** ожил, но находится пока еще в **GRANSEAL**'е. В **PARMECIA** с неба прибывают дьяволы **ZEON**'а и движутся к северу. С богиней **MITULA** что-то случилось... Тут дух замолкает, и внезапно слышен голос самого **ZEONa**, который через духа приказывает принести камень зла в **ARC VALLEY** (это то же, что древняя башня), и тогда он отдаст принцессу **ELIS**.

Вернитесь в кабинет **CREED**'а. **CREED** говорит, что камни скрывают какой-то секрет. Об этом знают «сказочники»

STORYTELLERS в **TRISTAN`е**), что находится в **NORTH PARMECIA**.

CREED дает вам с собой эльфа, который может помочь больному гному в пещере **MITHRIL'а**, и также предлагает вам на выбор одного из четырех бойцов: рыцаря, воина, целительницу или мага (здесь каждый решает сам, кого выбрать, но лучше взять целительницу или мага).

Вы уже почти выходите из дома **CREED**'а, как вдруг **ODDLER** решает, что должен остаться здесь, хотя и сам не знает, почему. **CREED** намекает вам, что довольно скоро вы поймете, почему **ODDLER** остался здесь, а пока не думайте об этом и идите на север.

В пещере **MITHRIL**'а эльф произносит заклинание над больным гномом, и тот вскакивает, ошеломленно тряся головой. Благодарные гномы дают вам пушку (**cannon**), которая поможет расчистить вход в северную пещеру недалеко от нового **GRANSEAL**'а. Пушку может взять только основной персонаж, поэтому необходимо, чтобы у него было свободное «окошечко».

Гномы расскажут вам, что они роют тоннель в **GRANSEAL** и радушно приглашают навестить их в деревне гномов **THE DWARVEN VILLAGE**, когда вы будете в **GRANSEAL**'е.

Идите вверх на север по пересохшей речке, до нового **GRANSEAL**'а. За время вашего отсутствия в городе появились новые постройки, а в магазине продается классное оружие.

В замке **PETER** рассказывает **ASTRAL**'ю, королю и министру о том, что вы узнали в доме **CREED**'а, и сообщает, что **ELIS** жива.

ASTRAL пойдет с вами и будет вашим советником в дальнейшем путешествии.

Слева от оружейного магазина вы увидите человека, который даст вам **DYNAMITE** для пушки.

Перед выходом из города в ваш отряд попросится лучница **JANET**, подружка **ERLIC**'а. Возьмите ее с собой.

Идите на северо-восток к пещере, вход в которую заблокирован камнями. На подступах к ней вам преградят путь монстры, с которыми вы должны разделаться.

У пещеры используйте пушку, и вам откроется вход. **ROHDE** решает примкнуть к вашей команде, и у вас становится на одного бойца больше.

Бой в пещере проходит в темноте, как и в первой пещере перед деревней **POLCA**. Вам нужно победить войско Сатанинских зверей, что не очень сложно.

Перед тем, как выйти в **NORTH PARMECIA**, отыщите сундук и возьмите **FAIRY TEAR**.

Из пещеры вы выйдете к деревне **KETTO**. Повсюду натыканы таблички: «Не работать», «Не выходить», «Закрыто», и подписи: «дьяволы» (devils). Часть жителей заперта в своих домах, часть мается на улице, не имея возможности попасть домой. Зайдите во все дома и исследуйте вазы. Вы найдете **BRIGHT HONEY** и **HEALING WATER**.

Чтобы найти торговца оружием, пройдите по правой дорожке к мостику. Поговорите с торговцем, и тот, невзирая на запреты, побежит в магазин, чтобы обслужить вас.

Выйдя из **KETTO**, вы увидите, как два рыцаря из **PACALON**'а и их предводитель по имени **HIGGINS**

бьются с зеленым дьяволом **GESHP`ом**, советником **ZEON**'а. Оба рыцаря убиты, а **HIGGINS** болен и не может сражаться хорошо. Рыцари **PACALON**'а направлялись в Южную Пармецию за помощью, но по пути были остановлены дьяволами **GESHP**'а. **GESHP** вселяется в тело **HIGGINS`а**, но, заметив **SHINING FORCE**, насылает на нее своих солдат, а сам исчезает.

После битвы **ASTRAL** изгоняет дьявола из тела **HIGGINS**'а. Тот приходит в себя и уговаривает вас обязательно зайти в **PACALON**. **HIGGINS** присоединяется к вашей команде, и вы идете дальше.

Пройдите как можно дальше на север; перейдите по мостику через пересохшую речку, и вы увидите посреди пустыни город **PACALON**. Там царит засуха и город, местные жители худы и слабы. Обследуйте дома в городе, где вы найдете **MEDICAL HERB** и **CHEERFUL BREAD**.

Зайдите в замок и слева в стене (где снаружи три белых камня) найдите скрытый проход в подземелье, где вы возьмете **MITHRIL**.

Поговорите с рыцарями в замке. Они расскажут, что дьяволы пришли из **NAZCA**, что к западу от города **MAUN**. Рыцарям пришлось блокировать ворота в **MAUN'е**, чтобы остановить продвижение дьяволов. Ключ от ворот – у викария **FRAYIA**. **FRAYIA** переживает, что народ **MAUN`а** брошен на произвол судьбы.

Король благодарен вам, что по просьбе **HIGGINS'а** вы зашли в **PACALON** и просит вас спасти богиню **MITULA** в **TRISTAN**'е.

Пройдите из тронного зала по правой стороне голубой дорожки вниз до конца и исследуйте стену. Там вы найдете **PEGASUS WING**, которое может пригодиться вам, если у вас есть сильный рыцарь, еще не переведенный в высшую категорию. Тогда вы получите летающего рыцаря.

Не забудьте заглянуть в магазины и пополнить свои запасы.

Выйдя из **PACALON**'а, двигайтесь на север. По пути к **TRISTAN**'у вас очень скоро остановят дьяволы, и начнется очередное сражение.

После битвы продолжайте идти на север, а затем сверните на восток и идите, пока не увидите мост. На мосту вы заметите маленькую девочку, которая повредила ножку и не может идти, а вокруг нее монстры и чудовищные черви с острыми зубами. Мост уже наполовину разрушен, но вам обязательно нужно перейти через него, поэтому вы вступаете в бой со всей этой нечистью.

После битвы **ASTRAL** хочет взять девочку с собой в **TRISTAN**, но та неожиданно превращается в дьяволицу по имени **CAMEELA** и заявляет, что она – одна из лидеров армии дьяволов. **CAMEELA** сама хочет получить **THE TEWEL OF EVIL** и грозиться убить **ASTRAL**'я, если ей не отдадут камень.

После короткой схваткой между **CAMEELA**'ой и **ASTRAL**'ем, дьяволица сдается и прыгает с моста в пропасть, на прощание крикнув, чтобы вы остерегались **GESHP**'а и **ZALBARD`а**.

Двигайтесь дальше на север, и вы придете в **TRISTAN**. Здесь внешне все спокойно. Спуститесь вниз в пещеры и найдите несколько сундуков, а потом идите через главный вход, к храму **MITULA**. Вы снова столкнетесь с кучей дьяволов под предводительством **DARK KNIGHT`а**.

После вашей победы из-за запертой двери храма послышится голос, который приглашает вас войти. Это **ZALBARD**, один из самых могущественных дьяволов. Из разговора выясняется, что самый сильный дьявол в армии **ZEON**'а – это дьявол по имени **ODD EYE**, но после битвы в городе человекоптиц **BEDOE** он исчез куда-то. **ZALBARD** мечтает завладеть камнем зла и занять место **ODD EYE**. Он еще раз приглашает войти вас в храм и сообщает, что богиня **MITULA** здесь.

В храме вам предстоит трудное сражение, так как противник очень силен. У **ZALBARD**'а большое поле атаки, и он может атаковать два раза подряд. Когда вы победите **ZALBARD**'а, тот выронит земляной камень (**GROUND ORB**) – источник его власти над **MITULA`а**. Теперь **MITULA** выходит к вам, материализуясь из своей статуи. Вы просите у нее совета, что вам делать дальше, но богиня не знает. Она знает только, что **ZEON** – неправдоподобно сильный дьявол, и даже бог **VOLCANON** не сможет остановить его. Сила **ZEON**'а – в **THE TEWEL OF EVIL**, поэтому он так стремится заполучить его. **ARC VALLEY** – это место, где сконцентрирована дьявольская сила. Люди называют **ARC VALLEY** – древняя башня или **GRANSEAL**. **MITULA** говорит, что вы не можете убить **ZEON**'а, но в ваших силах ослабить его. Для этого вы должны найти **HOLY SWORD** для **BOWIE**. Камни помогут вам.

В зале в двух сундуках возьмите оружие **CRITICAL SWORD** и **MITHRIL**.

Пройдите в дверь в правой части храма и поговорите со «сказочниками» (начните с первой встречной статуи и далее по часовой стрелке).

«Сказочники» расскажут вам старинную легенду: **ART VALLEY** – это темное место, где сконцентрировано зло. Три могущественных дьявола – **DARK SOL**, **DARK DRAGON** и **ZEON** боролись между собой за право лидерства. Победил **ZEON** и стал королем дьяволов. Проигравшие дьяволы завидовали ему черной завистью, и их силами был создан **EVIL JEWEL**.

Бог мудрости **GOD OF WISDOM** создал камень света **JEWEL OF LIGHT**. Благодаря ему, у одного храброго человека оказался **HOLY SWORD**, с помощью которого он победил **DARK SOL**'а и **DARK DRAGON**'а. Все зло в лице **ZEON**'а было «запечатано» двумя камнями в древней башне, дверь в которую никогда не открывалась. Если **ZEON** каким-то образом выберется оттуда, то сила тьмы может победить силу света. Дьявола можно атаковать только **HOLY SWORD**.

Послушав эту историю, идите в левую часть храма. Заговорите с каменной статуей между двух светильников. Статуя оживет, и к вашей команде присоединится колдунья **TAYA**. Она расскажет, что бог **VOLCANON** запретил **MITULA`е** помогать вам, поэтому **TAYA** пойдет с вами, и идти сейчас нужно в **NAZCA**, чтобы воспользоваться старинным воздушным кораблем.

Здесь же в сундуках возьмите **POWER WATER** и **HEALINGSEED**.

Когда вы пойдете к выходу из **TRISTAN**'а, в город прилетит большая птица и спросит, не вы ли **BOWIE** из **GRANSEAL**'а. Это бывший птенец **SKREECH** из **BEDOE**, которому **BOWIE** когда-то спас там жизнь. Сейчас он превратился во взрослую птицу и присоединяется к **SHINING FORCE**.

Теперь снова идите в **PACALON**. В городе прошел дождь, повсюду лужи. Жители немного воспряли духом.

В замке поговорите с **FRAYIA**. Он просит вас пойти в **MAUN** вместе с ним, потому что ему стыдно, что они оставили жителей **MAUN**'а во власти дьяволов. Через **MAUN** можно пройти в **NAZCA`у**.

При выходе из замка в городе вас поджидают дьяволы во главе с **GESHP**'ом. **GESHP** очень доволен, что вы вышли из замка и требует, чтобы **FRAYIA** открыл ворота в **MAUN**'е для того, чтобы его солдаты вошли в **PARMECIA**.

Путь к бегству отрезан, вход в замок объят огнем. Появляется **CAMEELA**. **GESHP** приказывает ей забрать у **FRAYIA** ключ и отдать ему, но **CAMEELA** не желает помогать своему «конкуренту» и исче-

зает. Тогда **GESHP** зовет на помощь своих дьяволов, а сам тоже исчезает.

Разделавшись с дьяволами **GESHP**'а, выходите из города и идите на северо-запад. По дороге к **MAUN'у** вы снова встретитесь с приспешниками **GESHP**'а. Им дан приказ забрать кое-кого из вашей команды, но, чтобы не «мелочиться», дьяволы решают уничтожить всю **SHINING FORCE**. Во время сражения на вашу сторону переходит один из солдат **GESHP`а** – крылатый рыцарь **JARO** из **GALAM**'а. После боя **JARO** хочет присоединиться к вашей команде. **PETER** против, но **ASTRAL** дает добро, и рыцарь теперь с вами.

Город **MAUN** находится на северо-западе. **FRAYIA** отпирает ворота, и вы заходите в город. Там полно дьяволов, которые злорадно сообщают, что большинство жителей **MAUN'а** уже мертвы. **FRAYIA** мучается угрызениями совести и решает вместе с вами бороться против дьяволов. Он уже принимает участие в сражении на улицах **MAUN**'а (компьютер заменяет одного из бойцов **FRAYIA**. Если вас не устраивает данная замена, то воспользуйтесь магией **EGRESS** и сформируйте команду по своему усмотрению).

Освободив **MAUN** от дьяволов под предводительством **SHAMAN**'а, вы обнаружите, что город пуст, но возле одного из домов шевелится камень. Из-под него вылезает робот **ZYNK**. Он говорит, что некоторым жителям **MAUN**'а удалось спастись, и сейчас они находятся в подземелье. Спустившись вниз, обследуйте все вазы и возьмите **ANGEL WING** и **RUNNING PIMENTO**. Из разговора с жителями вы узнаете, что после того, как **PACALON** оставил город на растерзание дьяволам, почти все жители погибли, а некоторых успел спрятать под землю **ZYNK**.

В правом верхнем углу вы найдете воина из **RIBBLE GUAN**'а. Узнав, что тоннель в южную **PARMECIA** открыт, **GYAN** хочет вернуться домой. Вы рассказываете ему, что хотите уничтожить короля дьяволов, и **GYAN**, поразмыслив, решает идти с вами.

Из подземелья одна лестница ведет наверх, на полянку, где художник может нарисовать ваш портрет.

Теперь идите к выходу в город. Там вас ждет **ZINK**, который случайно подслушал ваш разговор с **GYAN'ом** и тоже хочет идти в **GRANSEAL**. Вы решаете взять его с собой.

Поднявшись наверх, вы увидите, что город понемногу оживает, на улицах появились люди.

В левом верхнем углу исследуйте участок скалы. Справа из-под земли появится каменная рука **ARM OF GOLEM**. Возьмите ее – кнопка A, «Search» и «yes».

Сделав необходимые приготовления, выходите из **MAUN**'а через выход в левом верхнем углу. Идите на восток, пока на песке не увидите нечто похожее на птицу. Это и есть старинный воздушный корабль **NAZCA**. Там вас уже поджидает **CAMEELA`ой** со своей армией. Неожиданно появляется **GESHP**, и между ним и **CAMEELA** начинаются словесные «разборки». В конце концов, **GESHP** опять исчезает, а вам придется сразиться с армией **CAMEELA`ы**. Сама **CAMEELA** довольно сильный противник и может атаковать по два раза подряд.

Когда вы победите **CAMEELA`у**, она отдает вам **SKY ORB** и предупреждает, что у **GESHP**'а есть очень сильное оружие **PRISM FLOWERS**. **CAMEELA** еще хочет что-то сказать, но появившийся невесть откуда **GESHP** приканчивает ее и ехидно приглашает вас в **GRANS**, обещая обеспечить достойную встречу.

Перед отлетом вернитесь в дом **CREED**'а и возьмите в свою команду оставшихся там трех бойцов: **KARNA`у** – целительницу, **RANDOLF`а** – воина и **ERIC`а** – рыцаря, но использовать их в сражениях уже нет смысла. В доме вы найдете среди разрушений и **GOLIATH**'а, который расскажет, что к **ODDLER**'у вернулась память, лицо его стало ужасным, и он исчез куда-то. **CREED**, видимо, зная, в чем дело, бросился за **ODDLER**'ом, чтобы остановить его.

Вернитесь в **NORTH PARMECIA** к кораблю и войдите в отверстие в «голове» корабля. У входа в сундуке возьмите мощное оружие **NAZCA CANNON** и вооружите им самого сильного лучника.

Встаньте рядом с **ZINK'ом** и используйте перед панелью **SKY ORB**. Корабль поднимется в воздух и возьмет курс на **GRANS**.

А тем временем на земле **GESHP** готовит «теплую» встречу. Вместе с **ZEON**'ом он разрабатывает план уничтожения **SHINING FORCE**. **ZEON** дает в помощь **GESHP**'у сильного дьявола **RED BARON`а**. Неожиданно появляется **ODDLER**, но это уже не кроткий слепой мальчик, а могущественный дьявол **ODD EYE** и ставит под сомнение победу **GESHP**'а над **SHINING FORCE**.

GESHP нацеливает свое «фирменное» оружие **PRISM FLOWERS** в небо, чтобы поразить корабль в воздухе. Это ему удается, и корабль теряет управление. С большим трудом **ZINK**'у удается посадить его, и после посадки, посоветовавшись с **ASTRAL**'ем, выходите из корабля и пройдите на юго-запад, к маленькому монастырю. В вазе возьмите **BRAVE APPLE**, обойдите здание слева, и вы увидите **SHEELA**, главную монахиню, совершающую омовение в священных водах. Поговорив с ней, вы узнаете, что когда-то **SHEELA** была ученицей **ASTRAL**'я, а сейчас у нее свой личный счет к **RED BARON** (он убил ее жениха). **SHEELA** присоединятся к **SHINING FORCE**, и теперь вы можете идти дальше, на юго-запад.

По пути вам опять предстоит сразиться с дьяволами **GESHP**'а, а сам **GESHP** снова исчезнет, не желая, видимо, «марать руки» об вас.

В этом бою опасны монстры **MIST DEMON**, которые используют магию **DISPEL**. К счастью, она действует далеко не на всех.

После сражения продолжайте двигаться на юго-запад, и вы выйдете к городу **ROFT**. В доме на севере города в одном из домов вы найдете **PETRO**, который умирает, так и не успев осуществить свою мечту попутешествовать на воздушном корабле.

Робот **ZINK** окончательно решает присоединиться к вашей команде, так как очень зол на дьяволов. Из разговора с жителями **ROFT**'а вы узнаете, что в деревне гномов есть мастер, который может изготовить из **MITHRIL**'а хорошее оружие.

Выйдя из **ROFT**'а, пойдите вниз к воде и налево, через мостик. Пройдя далее к югу и к западу в пещеру, наступите на темный квадрат и, телепортируясь, вы увидите каменного голема по имени **CLAUDE**, которому вы возвращаете его потерянную руку. Великан присоединяется к вам.

Наступив еще на один темный квадрат на краю южной части пещеры, вы по мосту можете попасть в ту пещеру в **NORTH PARMECIA**, где когда-то **PASERAN** пытался открыть дверь, ведущую в тоннель.

Вернитесь обратно к **ROFT**'у и идите на северо-запад, к **GRANSEAL**'у. По дороге – снова бой.

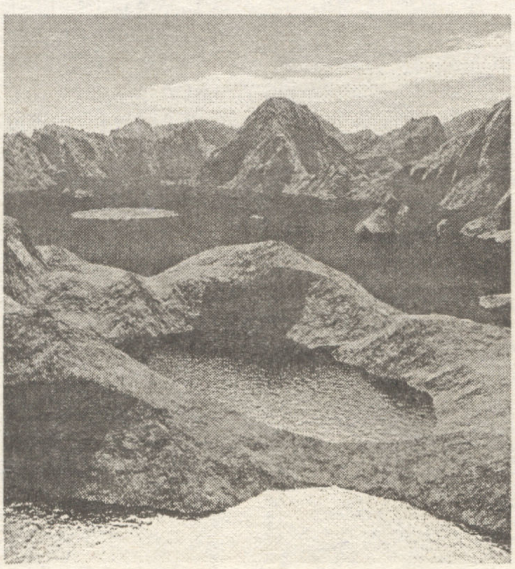
На этот раз **GESHP** использует свое лучшее оружие – **PRISM FLOWERS**, которые бьют светящимся столбом по прямой, поражая всех, кто на пути, не разделяя никого на своих и чужих.

После боя появляется **GESHP**, который обещает очень скоро вернуться с **RED BARON**'ом и отомстить за то, что вы уничтожили его **PRISM FLOWERS**.

Подлечившись в ближайшем городе, продолжайте двигаться на запад. Вы уже недалеко от города **GALAM**, но путь вам опять преграждает **GESHP**, который не может пережить потери своих цветов. Он представляет **RED BARON**'а и подчеркивает, что красный он потому, что его доспехи все в крови его жертв и расправиться с вами для **RED BARON**'а – пара пустяков (red – по-английски «красный»). Он использует **DARK SWORD**, как магию **DESOUL**. Она действует не на всех, но главного персонажа держите подальше от **BARON**'а. Когда вы победите **RED BARON**'а, выяснится, что это ваш старый знакомый, **CAPTAIN LEMON** из **GALAM**'а. Он рассказывает о кошмаре, который приснился ему: будто бы он был под чьим-то контролем и убил несметное количество людей. **ASTRAL** говорит, что, к сожалению, это был не сон, и **LEMON**'ом действительно управлял дьявол, заставляя убивать всех, кто встречался ему на пути.

LEMON потрясен и просит **ASTRAL**'я помочь искупить страшные грехи. Напрасно **ASTRAL** убеждает **LEMON**'а, что тот не виноват, так как не ведал, что творил, **LEMON** твердит только о том, что должен умереть и убегает. **PETER** спрашивает **ASTRAL**'я, зачем он дал **LEMON**'у уйти, ведь тот покончит с собой. На это **ASTRAL** замечает, что сейчас бывший капитан из **GALAM**'а – бессмертный вампир и не может умереть.

На севере за рекой в густом лесу виднеется светло-зеленое пятно. Встаньте перед ним на берегу и используйте **DRY STONE**. Появится мостик, и вы сможете попасть в подземную деревню гномов. Спуститесь и поднимитесь по всем лестницам и в сундуках и вазах вы найдете очень полезные вещи: **DEMON ROD** (прокля-



тое оружие для магов), **HEALING WATER** и **WHITE RING**. Найдите оружейника, который по вашему заказу может сделать из **MITHRIL**'а мощное оружие для некоторых бойцов. Изготовление каждого вида оружия стоит 5000 золотых. Вы можете заказать: **BUSTER SHOT** – для лучников, **VALKYRIE** – для рыцарей, **SUPPLY STAFF**, **FREEZE STAFF** и **GREAT ROD** – для магов, **MISTY KNUCKLES** – для **SHEELA**.

Заказывая оружие, вы на вопрос оружейника, какой предмет будет использоваться, выбираете **MITHRIL** и затем указываете, для какого бойца хотите изготовить оружие.

Чтобы получить готовое оружие, нужно выйти из деревни, снова зайти и поговорить с оружейником.

Сейчас идите на юго-запад, к королевству **GALAM**. Жители **GALAM**'а расскажут вам, что **LEMON** умоляет всех, чтобы кто-нибудь прикончил его. Он пытался покончить с собой, но не умер.

Выходите из **GALAM**'а через главные ворота. В это же время **ZEON** разговаривает с **GESHP**'ом. Король дьяволов в ярости, что вы победили **RED BARON**'а, и дает **GESHP**'у последний шанс разделаться с **SHINING FORCE** и принести ему камень зла. **GESHP** исчезает, но **ZEON** не верит до конца, что тот может справиться с вами, и вызывает дьявола **ODD EYE**, чтобы дать ему задание сразиться с вами, если **GESHP** будет побежден.

Выйдя из **GALAM**'а, вы сразу же сталкиваетесь с **GESHP**'ом. На этот раз дьявол сам принимает участие в сражении, так как это его последний шанс оправдаться перед **ZEON**'ом. В этом бою **GESHP** использует, в числе прочих своих сил, появляющиеся из-под земли самовзрывающиеся каменные головы, но, несмотря на то, что радиус действия их довольно большой, особого вреда они вам не причинят.

Самого **GESHP**'а победить несложно. После боя тот пытается убежать, и **ASTRAL**, вроде бы, не против, но тут вмешивается **ZEON** и приканчивает **GESHP`а**, чтобы обезвредить навсегда.

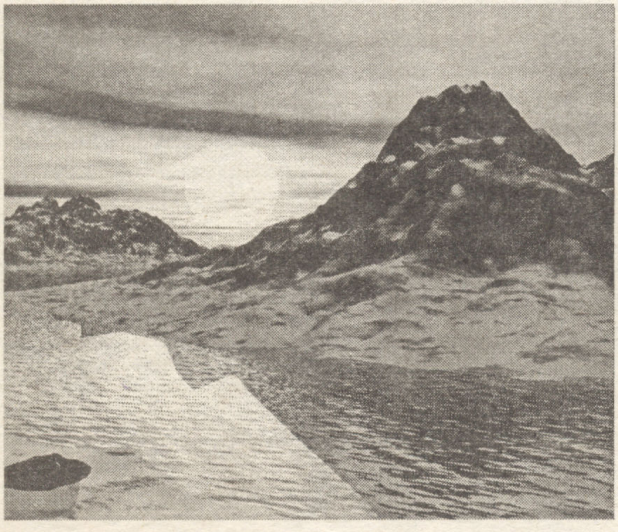
Идите на юг, и вас ожидает еще один бой. Вы узнаете, что все самые сильные дьяволы уничтожены, кроме **ODD EYE**. Дьяволы, сейчас повстречавшиеся на вашем пути, считают, что у них есть хороший шанс выслужиться перед **ZEON**'ом, добыв для него камень зла. Этот бой тоже не должен доставить вам особых хлопот.

Прежде, чем идти дальше на юг, загляните в деревню **IEEL** (помните, где вы в начале игры нашли **KAZIN**'а?). Это к западу от **GALAM**'а.

При входе в деревню вы встретите **LEMON**'а, который в очередной раз пытается покончить с собой.

Идите в бар, где стоит старое пианино. Поиграйте на нем, и что-то где-то откроется. Чтобы найти это что-то, идите в церковь. Местный священник принима-

ет вас за дьяволов, которые нашли потайную дверь и **ASTRAL** не может переубедить его. Из-за спины священника появляется интересный молодой человек и сразу уясняет, кто есть кто.
Вы спускаетесь вниз, в подземелье и долго беседуете с **CHAZ**'ом. Это сын историка **HAWAL**'а, продолжающий дело отца, и «по совместительству» маг. **ASTRAL** интересуется, где можно найти **HOLY SWORD** и дверь в древнюю башню. **CHAZ** отыскивает в шкафу книгу, в которой говориться об этом, но нужные страницы утеряны. Теперь только остается надеяться на силу камней, что на шее у **BOWIE**. **CHAZ** просит взять его с собой, чтобы увидеть, кто такой король дьяволов.
В сундуке в потайной комнате вы найдете **EVIL KNUCKLES** – оружие для **SHEELA** (оно проклято).
При выходе из деревни вас окликает **LEMON** и умоляет взять его в вашу команду. **ASTRAL** дает согласие.
У **LEMON**'а есть **BLACK SWORD**, но лучше не вооружать его им, так как меч проклят, а дать ему другое оружие.
Теперь вся **SHINING FORCE** в сборе (30 бойцов), и вы можете заняться поисками священного меча.
Идите на юг, в пещеру, где **SLADE** обнаружил драгоценные камни. Едва вы войдете в святилище, **JEWEL OF LIGHT** начнет светиться. Свет ведет **BOWIE** к нужному месту. В стене открывается пролом, и именно там находится легендарный священный меч – меч силы **FORCE SWORD**. Заберите его (кнопка **A** и «Search»).
В первом зале появился доступ к сундуку, где вы найдете **EVIL AXE** для воинов. Это проклятый предмет, им не стоит вооружаться.
Теперь идите на север, мимо пропасти, поверните налево и вниз. Вы увидите возле реки крошечный зеленый квадратик. Войдя туда, обойдите слева каменную голову дьявола и в песке позади нее возьмите **EVIL LANCE** для рыцарей (тоже проклятый предмет!). Вернитесь обратно, встаньте перед статуей и взмахните **FORCE SWORD** (**A** и использовать – **C** – меч). Рот демона медленно раскроется – это вход в лабиринт древней башни.
Поверните направо и поднимитесь по лестнице. Затем сразу вверх и по лестнице вниз направо. Пройдите по дорожке вверх до конца, потом налево до лестницы, поднимитесь по ней, по дорожке пройдите вниз по лестнице и спуститесь по ней – увидите три лестницы, ведущие наверх. Не поднимайтесь по ним, а воспользуйтесь дорожкой внизу, по которой дойдете до другой лестницы. Поднимитесь по ней, пройдите по дорожке вниз (не спускаясь с другой стороны лестницы!) , до скользящего склона слева, затем по дорожке до лестницы справа. Поднявшись по ней, пройдите вверх до конца, спуститесь по скользкому склону, поднимитесь по еще одной лестнице, – и вы выйдете к воротам с черепом наверху.



Там уже вас поджидает **ODD EYE**, второй сильнейший дьявол после **ZEON**'а. В нем ничего не осталось от того слепого мальчика, которого вы пригрели когда-то. Именно **ODD EYE** был во главе армии, которая атаковала город человекоптиц **BEDOE**.
Дьявол ставит перед вами условие: или вы отдаете ему камни, оружие и все снаряжение, или умираете.
Посовещавшись, **SHINING FORCE** решает вступить в сражение. **ODD EYE** подготавливает поле боя: прокладывает между собой и вами широкий мост из стеклянных блоков, которые частично исчезают во время сражения, создавая дополнительные трудности для вас.
Перед смертью **ODD EYE** сожалеет, что память вернулась к нему, и он вынужден воевать. Он благодарит за время, проведенное с вами (видимо, не совсем уж он конченый негодяй!).
После битвы вы выйдете к основанию древней башни. Поднявшись по лестнице, встретитесь с **CREED**'ом, который сейчас на вашей стороне и может оживить бойцов, которых вы потеряли и еще потеряете в битвах.
Следующим будет бой в башне на нескольких уровнях. Главарь очередной банды дьяволов **REAPER** поражен известием, что могущественный дьявол **ODD EYE** уничтожен, и полон решимости остановить вас на пути к **ZEON**'у.
После боя, поднявшись внутри башни по двум лестницам, вы вступите в предпоследний бой. Вас ждет встреча с королем **GALAM**'ом. **ZEON**'а поблизости не видно, зато принцесса **ELIS** здесь. **GALAM** сообщает, что **ZEON** зол на вас за то, что его лучшие дьяволы уничтожены, и не собирается возвращать принцессу. Впрочем, обещает **GALAM**, вам и не суждено увидеть **ZEON**'а, так как **GALAM** сам собирается разделаться с вами.
Противники в этом сражении сильны, но и ваша команда к этому времени должна быть не из слабых. В последних боях у вас должны быть все запасы целебных средств.
После победы над **GALAM**'ом **ASTRAL** представляет принцессе **BOWIE**, лидера **SHINING FORCE**. Почти немая сцена с несколькими междометиями: налицо взаимная любовь с первого взгляда...
Но идиллию нарушает начавшееся землетрясение. **LEMON** говорит, что какая-то сила пытается вырваться из-под земли.
В стене открывается огромное отверстие, и появляется король дьяволов – **ZEON** (зрелище не для слабонервных!). **ASTRAL** пытается воздействво-

вать на него своим заклинанием, но тому это, как слону дробина. Вид **ZEON**'а настолько устрашающий, что **ASTRAL** предлагает бежать отсюда. Но бедняжка принцесса после появления **ZEON**'а находится в глубоком обмороке, и вы, как истинные джентльмены, не можете бросить даму в беде. Так что не миновать грандиозной битвы, и только вера в силу священного меча и камней может помочь вам.

Это очень трудное сражение, так как **ZEON** – страшный противник, и сейчас он собрал вокруг себя сильных дьяволов. Линии жизни и магии **ZEON**'а кажутся бесконечными. Здесь вам придется туго, но у вас нет другого выхода, кроме, как победить короля дьяволов.

Если в сражении участвует **SHEELA**, используйте периодически магию **BOOST**, это несколько увеличит защиту ваших бойцов, так как сила атаки у большинства дьяволов выше, чем у вас.

После того, как вы выиграете битву, **ZEON** исчезает в черном провале стены. Появляется король **GALAM**, в которого в самом начале игры вселился дьявол. Король не понимает, что случилось, почему ему так плохо; он ничего не видит. Очнувшейся принцессе жалко бедного короля, и она неосторожно подходит слишком близко к нему. Тот внезапно хватает ее за руки, издевательски хохочет, и вместо **GALAM**'а снова появляется **ZEON**. **LEMON** в недоумении: как же так, ведь вы уничтожили **ZEON**'а, но тот заявляет, что его нельзя убить мечом, и все ваши попытки разделаться с ним всего лишь ослабляют его. **ZEON** приказывает **BOWIE** и **PETER**'у подойти к нему, иначе он задушит принцессу. Вы вынуждены подчиниться. **ZEON** требует, чтобы **PETER** забрал у вас камень зла. Как ни странно, камень сдвигается с шеи **BOWIE**, **PETER** забирает его и по приказу **ZEON**'а кладет на пол. **ZEON** берет камень, и силы его начинают восстанавливаться. **ASTRAL** в отчаянии взывает к **MITULA** и **VOLCANON**'у с просьбой о помощи. **ZEON** отпускает принцессу, напустив на нее черное облако, отчего та падает без чувств. **LEMON** пытается помочь принцессе, но **ZEON** действует на него особым огнем, который сжигает даже вампиров.

BOWIE каким-то чудом удается выхватить камень из рук короля дьяволов, но он тут же становится жертвой мощного заклинания. От тела лежащего на полу **BOWIE** отрывается светящийся шар и гасит огонь, которым охвачен **LEMON**. **ZEON** снова пытается сжечь **LEMON**'а, и опять светящийся шар спасает того.

Без камня силы **ZEON**'а резко убывают. **LEMON** хватает его, и они вместе исчезают в черном провале стены, в другом измерении. Дыра в стене исчезает, и уже ничто не напоминает о только что разыгравшейся здесь драме.

Бойцы **SHINING FORCE** оправляются от перенесенного потрясения, но принцесса **ELIS** все еще без сознания.

В углу появляются мерцающие звездочки, и в башне материализуется богиня **MITULA**. Она рассказывает о том, что бог **VOLCANON** все же помог **SHINING FORCE** победить дьяволов, в частности, это он не дал сгореть в огне **LEMON**'у. **JEWEL OF LIGHT** был изготовлен именно **VOLCANON**'ом, он-то и защитил **LEMON**'а.

MITULA забирает оба камня и просит вас как можно скорее покинуть древнюю башню: чтобы «запечатать» навсегда **ZEON**'а, башня должна быть разрушена.

Пред уходом **ASTRAL** спрашивает у **MITULA`ы**, как им вылечить принцессу. Богиня объясняет, что **ELIS** отравлена, и когда яд выйдет из ее тела, никто не может сказать. Когда действие яда прекратится, вернуть принцессу к жизни может только поцелуй того, кто по-настоящему любит ее.

MITULA исчезает, и вам тоже нужно спешить: начинается землетрясение. Прихватив с собой принцессу, вы покидаете башню.

Прошло два года. Заново отстроен город **GRANSEAL**, точно такой же, каким он был раньше.

Однажды **BOWIE** в своем доме узнает, что принцесса **ELIS**, кажется, вышла из комы. Все жители только об этом и судачат.

Идите в здание школы, где найдете **ASTRAL**'я, **SARAH`y**, **CHESTER`a**, **KAZIN`a** и Джаху. Все вместе вы идете в замок. Там уже собрались многие бойцы **SHINING FORCE**. Здесь же и король, отец принцессы. Решается серьезный вопрос: кто же поцелует **ELIS? PETER** считает, что это должен быть только **BOWIE**. Никто не против, и король с **ASTRAL**'ем поручают ему эту ответственную миссию.

Поднимайтесь наверх, где вас ждет министр. Принцесса спит в своей постели. Встаньте с левой стороны кровати и дайте свое согласие поцеловать **ELIS** («yes»).

***HAPPY END**, и, одновременно, конец самой захватывающей и монументальной ролевой игры на приставке «**SEGA**».*

Если вы дождетесь, пока пройдут все титры, и на экране появится надпись «FIN» и изображение драгоценных камней, то, подождав несколько минут, вы увидите сообщение «and more..? » Нажав A, B или C, вы окажетесь в заключительном сражении против всех боссов игры.

SHINING IN THE DARKNESS

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Сюжет игры линеен, хотя это и компенсируется великолепными звуками, удачной музыкой, прекрасной графикой и разнообразием персонажей. Вам, к сожалению, большую часть времени придется пройти в мрачных подземельях, но таков замысел игры. Друзей у вас немного (всего двое), зато к вам на время присоединяются довольно необычные личности (DAI, молодой воин; GILA, волк в доспехах и с воинским умением, PRINCESS, которая дерется, непонятно чем (вероятно, короной).

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг

Предыстория

После самой последней войны прошло много веков, и мрачное здание Лабиринта (**LABIRINTH**), все еще высившееся в горах, осталось единственным напоминанием о его сатанинском прошлом и об отчаянных годах этого мира. И вот, по прошествии времени, вокруг Лабиринта снова стала скапливаться тьма, все больше заволакивая дальние области мира. Людям стали видеться привидения и чудовища; рассказывали, что из могил повылезали мертвецы, а кто-то божился, что видел драконье пламя в горах. Эти темные известия начали все чаще тревожить дворец и короля, и он приказал соорудить форт вдали от Лабиринта и всех жителей, живущих в темных областях, переселить туда, под надежную защиту стен и вышек. Когда же игнорировать зло стало невозможно, так как оно заняло уже треть страны, король освятил землю вокруг замка, а в форте все время держались начеку. Таким образом, страна разделилась на три части: Замок, Форт и Лабиринт. Но долго так продолжаться не могло. В конце концов, враги и темные силы Лабиринта рано или поздно преодолели бы препятствия и завладели всей страной. Поэтому король отправил в Лабиринт своего лучшего рыцаря и вассала **MORTRED'a** и принцессу, чтобы заблокировать вход туда, тем самым заперев зло навечно в самом Лабиринте. Но они не вернулись. Прошла неделя после их отправки, две, три, месяц, а их все не было. Тогда министр, главный приближенный короля, приказал объявить конкурс, а **THEOS**, советник, выбрал вас. Вы – сын **MORTRED'a**, **ERMAC** (можно ввести любое имя, которое захотите, из пяти знаков). После своего отца вы лучше всех в стране владеете мечом. Вы тоже озабочены пропажей принцессы и отца и в ответ на царское приглашение идете в замок, где находятся все придворные – король, министр, **THEOS**, лорд **TRISTAN** и **VIRUN**, генералиссимус королевской армии. Вы полны решимости пойти в Лабиринт и спасти принцессу и отца. Король, принимая вашу кандидатуру, дает вам 200 монет и приказывает снарядиться и вернуться в замок, чтобы получить задание. Теперь вы предоставлены самому себе и должны уничтожить повелителя Лабиринта, злобного демона **DARK SOL**. Вам предстоит пройти пять этажей-уровней Лабиринта и четыре пещеры- пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**), пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**), пещеру истины (**THE CAVE OF TRUTH**) и пещеру храбрости (**THE CAVE OF COURAGE**), в конце которых вас будет поджидать злобный **DARK SOL**.

Всего имеются три главных героя на протяжении всей игры:

Имя	ERMAC	MILO	PYRA
Краткая Характеристика	Сын лучшего рыцаря королевства, герой нового времени. Идет в Лабиринт,	Сын священника, приходник, огромной физической силы и к тому же	Лучший ученик гильдии верховного колдовства, (как она считает),

	чтобы отыскать Принцессу и, что главное, отца.	обладающий священными заклинаниями.	способная вам помочь, и очень обидчивая.
Оружие	Главным образом, мечи, а также ножи, сабли, лезвия, клинки и различные дубины.	Топоры, некоторые мечи, некоторые посохи ножи, дубины магические оружия	Все посохи, немногие мечи, кнуты, ножи, такого же типа.
Какие заклинания использует	Не использует никаких.	Revive, Heal, Detox, Blast, Quick, Desoul, Burst, Vision	Slow, Blaze, Bolt, Muddle, Heal, Boost, Freeze, Egress

Магии

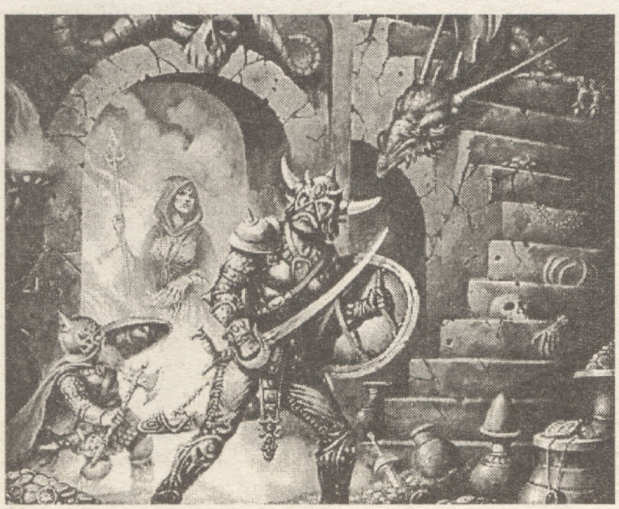
Магии применяются в бою или в походе персонажами MILO и PYRA

Магии MILO

1) **REVIVE**. Восстанавливает персонажа из мертвых.
2) **HEAL**. Восстанавливает энергию раненому персонажу
3) **BLAST**. Выстреливает копьями в противника. Действует на всех врагов.
4) **BURST**. Взрываются бомбочки у ног противника.
5) **DETOX**. Освобождает отравленного персонажа от действия яда.
6) **QUICK**. Увеличивает скорость и защиту ваших персонажей.
7) **SCREEN**. Применяется на противников-магов, заставляя их не пользоваться магией.
8) **DESOUL**. Уничтожает полностью некоторых врагов.
9) **VISION**. Применяется на любой имеющийся у вас предмет и объясняет его назначение.

Магии PYRA

1. **SLOW**. Уменьшает некоторые параметры противника.
2. **BLAZE**. Магия огня, действует на всех врагов.
3. **FREEZE**. Магия замораживания, действует на всех врагов.
4. **SLEEP**. Усыпляет некоторых врагов.
5. **HEAL**. Восстанавливает энергию ваших персонажей.
6. **BOLT**. Магия молнии, действует на всех врагов.
7. **BOOST**. Увеличивает защиту ваших персонажей.
8. **MUDDLE**. Дезориентирует некоторых врагов.
9. **VIEW**. Открывается карта части лабиринта.
10. **PIECE**. Открывается карта части лабиринта.
11. **EGRESS**. Магия возврата из Лабиринта в форт.



В процессе игры противник может применять различные магии.
Вот полный список основных врагов:

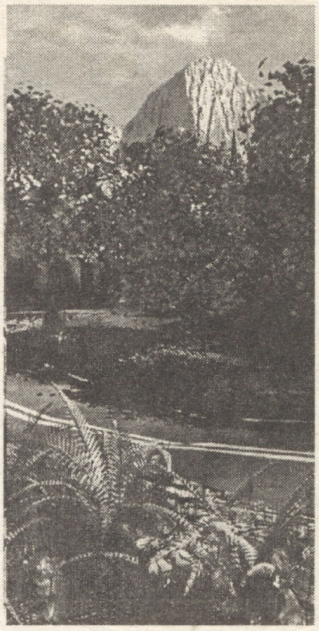
Blackskelet ..... использует магию **FREEZE**
Bullsnout ..... использует магию **HEAL**
Cave Slug
Cavegoblin
Chestbeak ..... появляется из сундуков
Cloohopper
Cocatoris ..... парализует
Crystal Ooze ..... использует магию **FREEZE**, вызывает подмогу себе
Cyblock ..... появляется из люка в потолке
Dakr Hermit
Dakr Wing ..... может отравить
Dark Jelley
Dark Wisard ..... использует магию **BLAST**, **SCREEN**
Darkbat
Death Rattle
Deathguide ..... может усыплять
Demonica ..... использует магию **DESOUL**
Dreampuff ..... атакуют группами
Fungoid ..... призывает на помощь себе подобных
Ghost ..... появляется из сундуков, применяет магию **DESOUL**
Grimfowl ..... парализует
Grimwall ..... сидит в стене и сразу не виден
Griphon
Hellknight
Hydrax ..... парализует
Jackobuth ..... использует магию **HEAL**
Kaiserkrab
Killer Gnome .... применяет магию **SLOW**
Killerbee ..... может отравить
Killwave ..... применяет магию **FREEZE**
Lancerot
Living Armor
Living Dead ..... отравляет
Mad Gnome
Man-are
Mazerunner
Meat Zombie .... отравляет, парализует

Minotaur ..... использует магию QUICK
Naightwraith
Neandertal
Necromancer ... призывает на помощь
..... Living Zombie, магия HEAL
Nichtstalker ..... использует магию BLAZE
Ostrik ..... атакуют группами сразу на одного
Pitworm
Pynkihead ..... применяет магию HEAL
Scavenger ..... применяет магию BLAZE
Scizzar ..... появляется из-за поворота
Sea Stallion ..... применяет магию BLAZE
Skeletar
Slimy Ooze
Smoke
Sorceror ..... применяет магию BOLT
Soukthief ..... спускается сверху на веревке
Stinger ..... может отравить
Toadstoo ..... усыпляет
Tombwalker ..... применяет почти все виды магии
Tortolyte
Triklops ..... забирает магическую энергию
Troll
Vampyre ..... может отравить
Vile Ooze ..... применяет магию FREEZE
War Lizard ..... усыпляет, парализует
Widowfang
Wild Orc

Экипировка

Предмет	Кому экипируется	Стоимость	Влияние	Спецсвойства
Bronze Kniff	всем	100	атака+5	-
Wooden Club	Ermak, Milo	120	атака+6	-
Short Sword	всем	200	атака+10	-
Bronze Saber	Ermak, Pyra	300	атака+15	-
Short Axe	Milo	330	атака+15	-
Sword	Ermak, Milo	750	атака+20	-
Woodstaff	Milo, Pyra	760	атака+20	-
Long Sword	Ermak	2530	атака+30	-
Endurostaff	Pyra	1000	атака+15	при ударах энергия отнимается также и у вас
Firestaff	Pyra	2000	атака+15	может использоваться как магия Blaze
Icestaff	Pyra	3500	атака+25	может использоваться как магия Freeze
Morning Star	Ermac, Milo	350	атака+18	-
Steel Saber	Pyra, Ermac	1250	атака+25	-
Firesword	Ermac	12500	атака+60	может использоваться как магия Blaze
Stormsword	Ermac	25000	атака+110	может использоваться как магия Bolt
Battle Axe	Milo	1380	атака+23	-
Dark Scimitar	Ermac	28000	атака+120	оружие проклято, ударяет только через два хода
Great Flail	Milo	7500	атака+28	-
Thornwhip	Pyra	5500	атака+25	ударяет по всей группе врагов
Steelwhip	Pyra	13500	атака+35	ударяет по всей группе врагов
Long Spear	всем	9500	+35	-
Cotton Robe	всем	80	защита+4	-
Elven Hood	Milo	12000	защита+22	-
Woven Robe	Pyra, Milo	200	защита+9	-
Straw Robe	Pyra, Milo	250	защита+10	-
Fur Robe	Ermac, Milo	450	защита+16	-
Leather Armor	Ermac, Milo	700	защита+20	-
Hemp Robe	Pyra, Milo	700	защита+20	-
Chain Mall	Ermac, Milo	1200	защита+29	-
Clothhood	Pyra, Milo	120	защита+4	-
Bronze Armor	Ermac, Milo	3200	защита+40	-
Beastplate	Ermac, Milo	1850	защита+35	-
Wernrobe	всем	40	защита+2	-
Sun Armor	Ermac	5000	защита+52	-
Magic Robe	Pyra	16000	защита+32	-
Royal Tiara	Pyra, Milo	1000	защита+16	-
Wood Shield	всем	3500	защита+22	-

Gauntlet	Ermak	120	защита+6	-
Leather Shield	Ermak	300	защита+13	-
Bronze Shield	Milo, Ermak	700	защита+20	-
Main Gauche	Milo, Ermak	700	защита+20	-
Madu	Milo, Ermak	2500	защита+22 атака+15	-
Leather Robe	Milo, Pyra	1800	защита+22	-
Iron Armor	Ermak	5600	защита+48	-
Steel Armor	Ermak	10000	защита+58	-
Magic Male	Ermak	30000	защита+50	-
Steel Helm	Milo, Ermak	5900	защита+30	-
Magic Shield	всем	16500	защита+35	-
Iron Shield	Milo, Ermak	8200	защита+26	-
Steel Shield	Milo, Ermak	9600	защита+42	-
Broad Sword	Ermak	9000	атака+50	-
Iron Lance	Ermak	12000	атака+75	-
Steel Lance	Ermak	20000	атака+100	-
Flail	Milo	800	атака+12	-
Bullwhip	Pyra	2000	атака+15	-
Shortspear	Milo, Ermak	2800	атака+25	-
Doubl Axe	Milo	3200	атака+30	-
Bronze Lance	Ermak	5000	атака+35	-
Battle Hammer	Milo	8800	атака+38	-



Здания

1. **CHURCH** – церковь. Здесь, у священника, вы можете:
   а) за пять монет избавиться от проклятия;
   б) за определенную сумму (от 50 до 1000 монет, зависит от уровня героя) восстановить погибших персонажей.
   г) узнать, сколько очков опыта осталось вашим персонажам до следующего повышения уровня.

Кстати, нелишне заметить, что, если все персонажи у вас погибли, лучше сбросить игру и начать с ранее записанной ситуации, иначе ваша запись на следующее включение автоматически сбросится, что довольно неприятно. Все же для профилактики делайте копии главных и самых важных записей.

2. **TROADER** – кузница. Открывается где-то в середине игры, сначала она закрыта. Здесь у кузнеца можно:
   а) купить или продать любое самое дорогое оружие, которого не бывает в обычных лавках;
   б) отремонтировать сломавшееся в бою оружие или вещь (разумеется, за плату) ;
   в) сделать оружие на заказ. Делать его нужно из **MITHRIL'a** или **DARK BLOCK'a**. И то, и другое можно найти в Лабиринте. Из **MITHRIL'a** получается светлое оружие, мощность которого превышает любое обычное оружие. Изделия из черного металла еще мощнее или умеют колдовать, но они проклинают своего владельца, нанося ему вред (иногда небольшой, иногда значительный). Самое безопасное – делать из черного металла щит для **PYRA – DARK SHIELD**.

Вот описание заказной экипировки

Название	Атака	Защита	Стоимость	Способности
Darkhelm	-	+75	11800	понижает Speed на 30 пунктов
Darkshield	-	+85	2700	понижает Attack на 100 пунктов
Darkrobe	-	+50	10000	отнимает энергию после каждого боя (прим.10 пунктов)
Darksword	+125	-	48000	парализует на время
Mifril Hood	-	+45	11500	-
Doom Staff	+105	-	15000	Проклят, используется магия Blaze; отнимает и вашу энергию
Mifril Sword	+118	-	45000	-
Mifril Shield	-	+45	22300	-
Mifril Rod	+100	-	45000	-
Mifril Axe	+160	-	38000	-

3. **WEAPONS** – оружейная лавка местного викинга, где можно:
   а) купить оружие;
   б) продать оружие;
   в) купить специальное оружие «из-под полы»; тут он вытащит припрятанное оружие из под прилавка – лучший товар.

4. ARMORER – магазин брони. Все аналогично магазину «Weapons», только продается броня, шлемы и щиты. Также продается специальное оружие – помощнее, чем у викинга, и похуже, чем у кузнеца. Кстати, в любом магазине при покупке у вас предметов они будут недодавать вам 25%. Налоги...

5. ALCHEIMIST – лавка симпатичной девушки, где продаются лекарственные растения, крылья, зеркала и т.д.

	Стоимость	Действия
Herb	12 (golds)	прибавляет от 20 до 35 HP
Depoison	15	избавляет от яда
Angelfeather	24	возврат из Лабиринта в форт
Wisdom Seed	8	карта Лабиринта
Magic Mirror	?	отражает магию врагов на них самих же
Merical Herb	?	используется против яда и паралича
Healer Fruit	100	прибавляет более 100 HP
Smailing Salts	30	спасает от паралича
Herb-Water	2200	можно использовать несколько раз (прибавляет полностью энергию персонажа)
Holy Woter	8600	можно использовать несколько раз (разрушает проклятье вашего врага)
Map 1	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Map 2	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Orboftruth	1500	нужен для вскрытия некоторых стен
Misticrope	400	веревка поднимет вас на верхний этаж, если в потолке есть дыра
Rune key	500	открывает бронзовую дверь
Cell Key	1000	открывает все решетки
Dware's Key	300	открывает некоторые двери Лабиринта

6. TAVERN – заведение, где можно поговорить с народом, что зачастую важно, а то и просто необходимо, а также отдохнуть (провести ночь), что стоит всего 30 золотых, но восстанавливает полностью магическую и физическую энергии.

Существуют в этом мире еще и такие вещи, которые нельзя купить, но зато можно продать. Они лежат в Лабиринте в сундуках или в карманах монстров, которые нужно подчистить, предварительно уничтожив самих монстров. Вот некоторые из этих вещей:

Heal Ring – кольцо лечения, при использовании совершенно бесплатно энергия восстанавливается до максимума;

Cell Key – открывает все решетки в Лабиринте;

Rune Key – открывает дверь в пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**);

Dwarw's Key – открывает дверь в пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**);

Magic Ring – добавляет вам магическую энергию;

Barrier Ring – очень сильно повышает защиту у своего владельца;

Barraggona Box – коробочка с «приколами». «Приколов» в коробочке очень много и самых разных – более 20 видов. Вот примеры (коробочка применяется в бою):

а) **Русская рулетка** – выбирается любой персонаж случайным образом (неважно, свой или чужой) и немедленно умерщвляется;

б) **Медпункт на колесах** – у всех ваших героев восстанавливается вся энергия;

в) **Джакс Бриггс** – сверху опускается нога и давит врагов;

г) **У страха глаза велики** – сверху спускается шар, и противники разлетаются в разные стороны;

д) **Умри, собака** – все враги исчезают и больше не появляются.

И это только часть всех «приколов», заложенных в этой, кстати, многоразовой коробочке. Правда, если часто ее использовать, она взорвется.

Управление

Управление в перерыве между сражениями

а) кнопка **A** (**C**) – вызывать меню статуса; выбрать команду, функцию, предложение;
б) кнопка **B** – отмена какой-либо команды, функции, предложения, просто ответ «**нет**», выход из помещения;
в) кнопки «**Start**», «**X**», «**Y**», «**Z**», «**Mode**» не функционируют.
При нажатии кнопки **A** (**C**), появится информация: **SPELL** – указывается, у кого какая магия имеется.
SEARCH – исследовать место, где вы находитесь (в Лабиринте).
ENTER – войти куда-либо (в Форте).
GIVE – передать предмет от одного персонажа к другому.
USE – использовать.
EQUIP – экипировать вашего персонажа.
DROP – избавиться от лишнего предмета (всего их у каждого персонажа может быть не больше восьми).
STATUS – можно посмотреть статус каждого персонажа.

Управление во время боя

Появляется информация:
SPELL – применить магию.
ATTACK – ударить противника.
RUN – убежать от противника (удается не всегда).
ITEM – использовать какой-либо предмет.

В Лабиринте, кроме врагов, попадутся:

а) **сундуки** – обычно в них лежат деньги или вещи, но бывает, что там живут монстры, а иногда сундуки оказываются вообще живыми и очень зубастыми;
б) **диски** – находятся на перекрестках и разворачивают вас в определенном направлении;
в) **двери** – бывают открытыми, то есть туда можно свободно заходить, а бывают и закрытыми, и открыть их можно лишь с другой стороны либо ключом;
г) **ямы** – бывают в полу или в потолке; из тех, которые в потолке, любят вылезать **Soulsthief'ы**, а в те, что в полу, можно провалиться, особенно если они невидимые (что иногда бывает) ;
д) **лестницы** – переходы между этажами.

Прохождение

Игра **«SHINING IN THE DARKNESS»**, в основном, сводится к прохождению множества лабиринтов.

План миссий

Миссия 1. Уничтожить **KAISERKRAB'а**, охраняющего 1-й портал.
Миссия 2. Открыть портал в пещере силы (**THE CAVE OF STRENGTH**).
Миссия 3. Открыть портал в пещере храбрости (**THE CAVE OF COURAGE**) и уничтожить **TORTOLYTE**
Миссия 4. Открыть портал в пещере истины (**THE CAVE OF TRUTH**) и уничтожить **BYBLOCK'а**.
Миссия 5. Открыть портал в пещере мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**).
Миссия 6. Спасти принцессу и уничтожить **DARK KNIGHT'а**, который на самом деле – ваш отец, **MORTRED**.
Миссия 7. Найти и уничтожить **DARK SOL'а**.
После выполнения каждой миссии заходите в таверну, церковь, замок, говорите с народом, – вы должны получить информацию о следующей миссии или получить какие-то необходимые предметы.

Миссия 1

Игра начинается в Замке. Вы получаете задание и 200 золотых, на которые вы сможете экипироваться в Форте. Купив нужные предметы, не забудьте экипировать их, так как автоматически это не делается.
Закончив приготовления, снова идите в Замок. Там вы впервые увидите **DARK SOL'а**, который ворвется во дворец и скажет, что он подчинил себе волю **MORTRED'а**, а с принцессой, мол, ничего не случится, так как он ее надежно спрятал. После этого **DARK SOL** исчезает, а король говорит, что в Лабиринте пропадают люди, а выжившие рассказывают об ужасном крабе, живущим там. Вы отправляетесь разобраться с чудовищем.
Найти в Лабиринте **KAISERKRAB'а** очень легко: он вылезает из-за поворота тоннеля прямо у выхода. Краба реально уничтожить, имея примерно восьмой уровень и саблю или **MORNING STAR**.
Иногда вам будут встречаться фонтаны, расположенные сбоку, и лужи на полу. Пока это пусть послужит вам ориентиром, но потом, на следующем уровне, эти атрибуты лабиринта будут иметь свое значение.
Возвращайтесь в замок, где вас похвалят, дадут 200 монет и скажут, что в Лабиринте существуют

пещеры испытаний – на мудрость, храбрость, силу и праведность. Вход в **THE CAVE OF STRENGTH** закрыт огромной дверью, которую открывает **DWARW'S KEY**. Министр даст вам этот ключ и прикажет открыть портал в этой пещере. Вы отправляетесь туда.

Миссия 2

Идите в церковь; запишитесь. Когда будете выходить, священник остановит вас и скажет, что в таверне находится его сын **MILO**, который может вам помочь. Идите в таверну, и там увидите **PYRA**, которая всеми способами будет пытаться вызнать у хозяина, где вы находитесь.
Увидев вас, она присоединится к вашим силам. Зайдите снова в церковь. Там будет находиться **MILO**. Он также присоединится к вам. Идите в замок, получите **ROYAL TRIARA** и спускайтесь в лабиринт. Найдите по картам дверь (**DWARW'S DOOR**) и отоприте ее, используя **DWARW'S KEY**. Она откроет вам проход к лестнице, по которой вы спуститесь в **THE CAVE OF STRENGTH**. В лужах на полу уже появляются лягушки духов воды, довольно сильные (для вашего уровня) враги. Найдя портал, входите в него, вам покажут, как взорвалась стена, загораживающая проход, в глубине Лабиринта, и перенесут туда. Возвращайтесь в Замок, поговорите с **MELVIL'ом**, новым советником, запишитесь и снова идите в Лабиринт, в **THE CAVE OF COURAGE**.

Миссия 3

Ранее вам рассказали об ужасном демоне **TORTOLYTE**, терроризирующем местное население и наводящем ужас даже на обитателей Лабиринта. Вам поручено его убить, тем более, что в чреве у него внутри находится **ORB OF TRUTH** – шар истины, очень важный артефакт. Для того, чтобы проникнуть вглубь пещеры, используйте **DWARW'S KEY**. Чтобы попасть к **TORTOLYTE**, вам придется спуститься в подвал и снова подняться; убив его, вы получите **ORB OF TRUTH** и идите в портал, а затем обратно в Замок и опять говорите со всеми. У вас спросят, не видели ли вы **MELVYL'a**, который куда-то пропал, и пошлют в **THE CAVE OF TRUTH**.

Миссия 4

Вам предстоит пройти самую коварную пещеру из всех – **CAVE OF TRUTH**. На вас будут падать стены, из луж на полу вылезают морские коньки, а на перекрестках будут находиться круги, разворачивающие вас на 270 градусов. Вам нужно попасть к Мнимой стене (обозначена на карте). Подойдите к ней (стена светится) и примените **THE ORB OF TRUTH** (Use). Из стены вылезет **GRIMWALL**. Убейте его, и стена исчезнет, а откроется проход дальше. Подойдите в пещере истины к выходу. Это мнимый выход, не настоящий. Примените **ORB OF TRUTH**, и он исчезнет, открыв вам проход дальше. Вам обязательно нужно иметь **FALSE IDOL'a**, чтобы вставить его в стену. Тогда решетка с боссом откроется, и вы сразитесь с ним. Затем идите в портал, на этот раз уже настоящий.

Миссия 5-6

Вам нужно пройти **THE CAVE OF WISDOM**. Главная особенность этого лабиринта в том, что тут множество невидимых ям. На карте они обозначены. Ничего сложного в Лабиринте нет, только нужно учесть, что здесь лежит **DARK BLOCK** – нужно взять его и изготовить из него оружие. Пройдя пещеру, идите в Замок. Там будет волшебник **KSERN**, который подозревает **MELVYL'a** в связи с лабиринтом. Идите в таверну, где будет сидеть **MELVYL**, который, как окажется, и есть **DARK SOL**! Он предложит вам сотрудничать с ним, и вы автоматически откажетесь.
DARK SOL исчезнет, а вы снова идите в Замок. Там появится **DARK SOL** и будет угрожать королю. Волшебник **KSERN** попытается его остановить, но **DARK SOL** применит магию **DEMONBRITN**, и **KSERN** едва успеет унести ноги. **DARK SOL** скажет, что вы найдете его в Лабиринте, и исчезнет. Вам дадут **MAGIC RING**, и вы отправитесь в путь. Идите туда, где вас ждал первый **KAISERKRAB** (портал не открывался), и зайдите в него. Портал исчезнет, а за ним окажется пентаграмма-телепортатор, которая перенесет вас на второй уровень Лабиринта. На третьем этаже вы увидите **MISTIC ROPE**, веревку, позволяющую вам забираться в дыры в потолке (Use) ; здесь посреди уровня вас будет ждать босс – внешне он копия **TORTOLYTE**, но сам намного мощнее – бьет магией. Клетка с принцессой находится на четвертом этаже. Пройдя от клетки налево, вы встретитесь с **DARK KNIGHT'ом** – своим отцом, **MORTRED'ом**; вам нужно будет его уничтожить. Он очнется от колдовства и умрет, а вы берите **CELL KEY** и принцессу и уходите из Лабиринта.

Миссия 7

KSERN даст вам **MEDALLION**, который можно класть в золотые фонтаны (желтого цвета), а затем из форта телепортироваться прямо туда. Пользуйтесь этим, и так постепенно подходите к пятому этажу Лабиринта. Этот этаж последний, магический. Здесь уйма врагов и все огромной силы и мощности. В конце Лабиринта (он не очень большой) вас ждет встреча с сами **DARK SOL'ом**; убейте его (поверьте, это несложно) и встретитесь с самой смертью – **REAL DARK SOL**, великим монстром, живущим в теле **MELVYL'a**. Это чудовище можно уничтожить, лишь имея примерно пятидесятый уровень и желательно побольше оружия света. И тогда вы освободите вашу землю от великого зла!

P.S. *Легенды говорят, что, если собрать все оружия света и спустить их в сияющий фонтан (level 5), то* ***ERMAC*** *превратится в супервоина.*

Схема 1

Labyrint. Уровень 1

1 - Herb
2 - Herb
3 - Bronze Knife
4 - Herb
5 - 50 Gold
6 - 100 Gold
7 - Smailing Salts
8 - Morning Star
9 - Depoison
10 - 100 Gold
11 - Herb
★ - Portal
▬ - Дверь

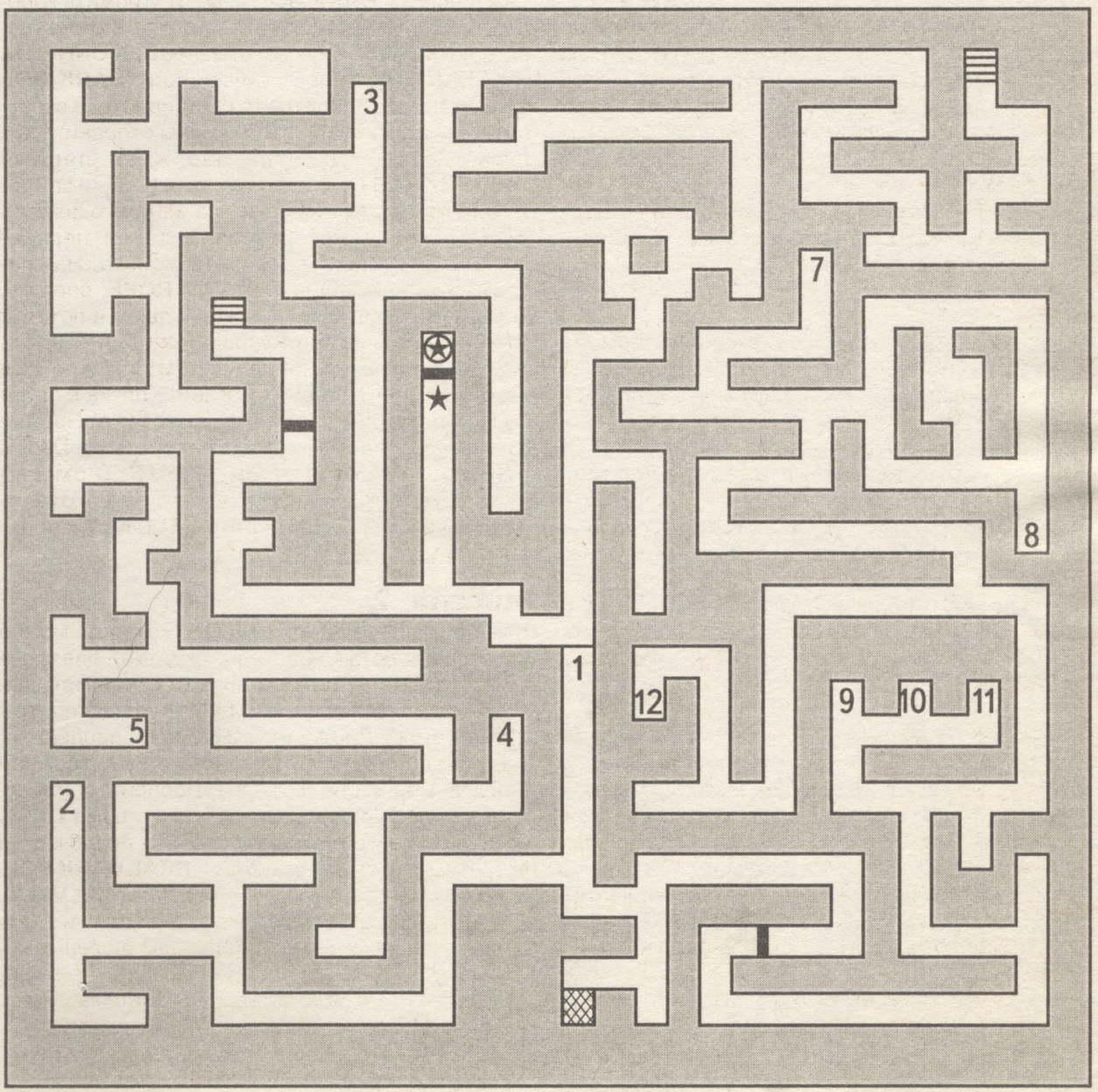


Схема 2

Labyrinth (лабиринт). Уровень 2

1 - 500 Gold

2 - Barrier Ring

3 - Depoison

4 - Great Axe

5 - Smailing Salts

6 - Myphril Ore

- Start

- Gold Phoentan

- Дверь

- Дыра

- Poral

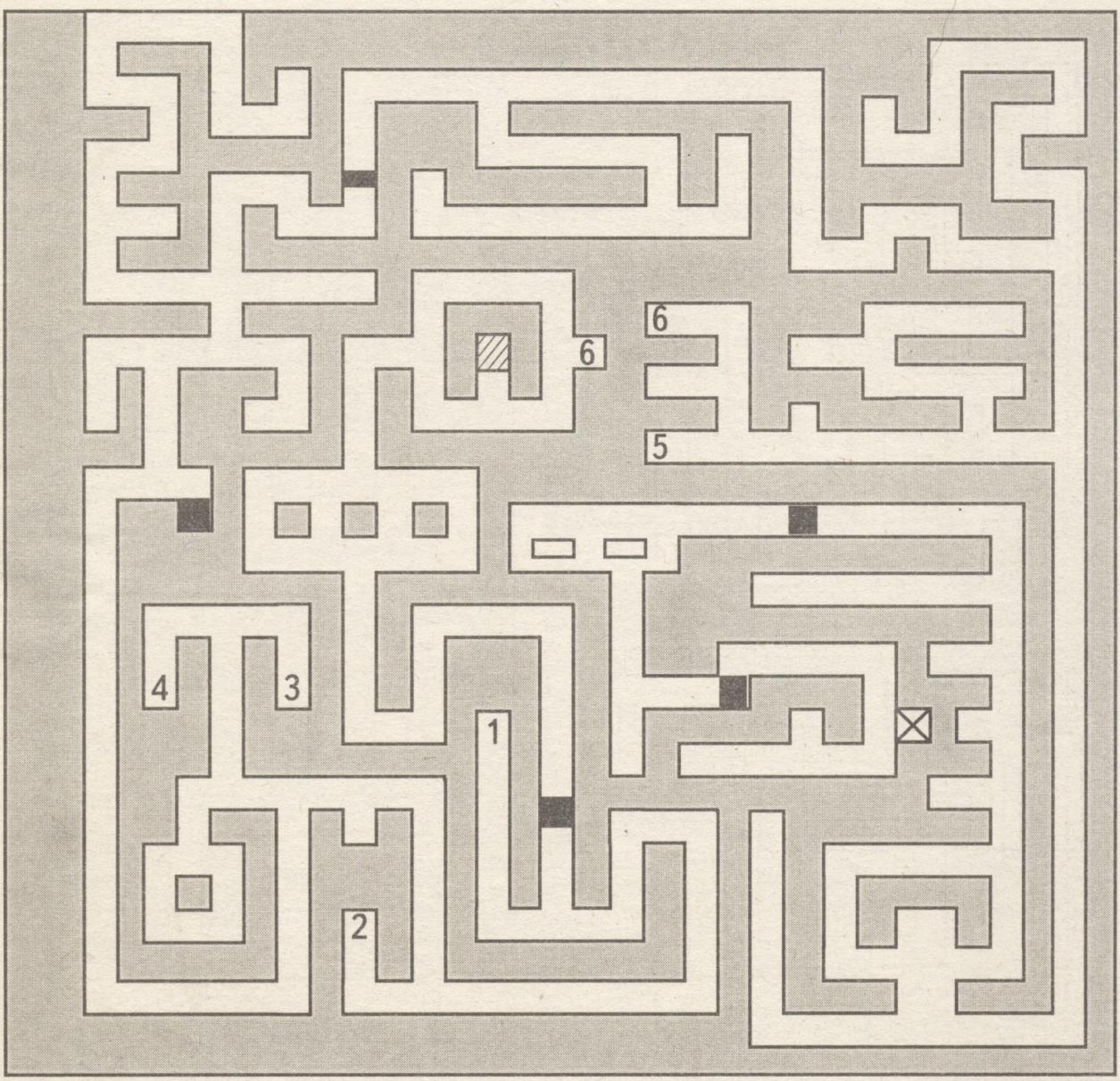


Схема 3

Labyrinth (лабиринт). Уровень 3

1 - Mystic rope

2 - Herb water

3 - Icestaff

4 - Poolich door

5 - Light shied

★ -Portal

▨ - Start

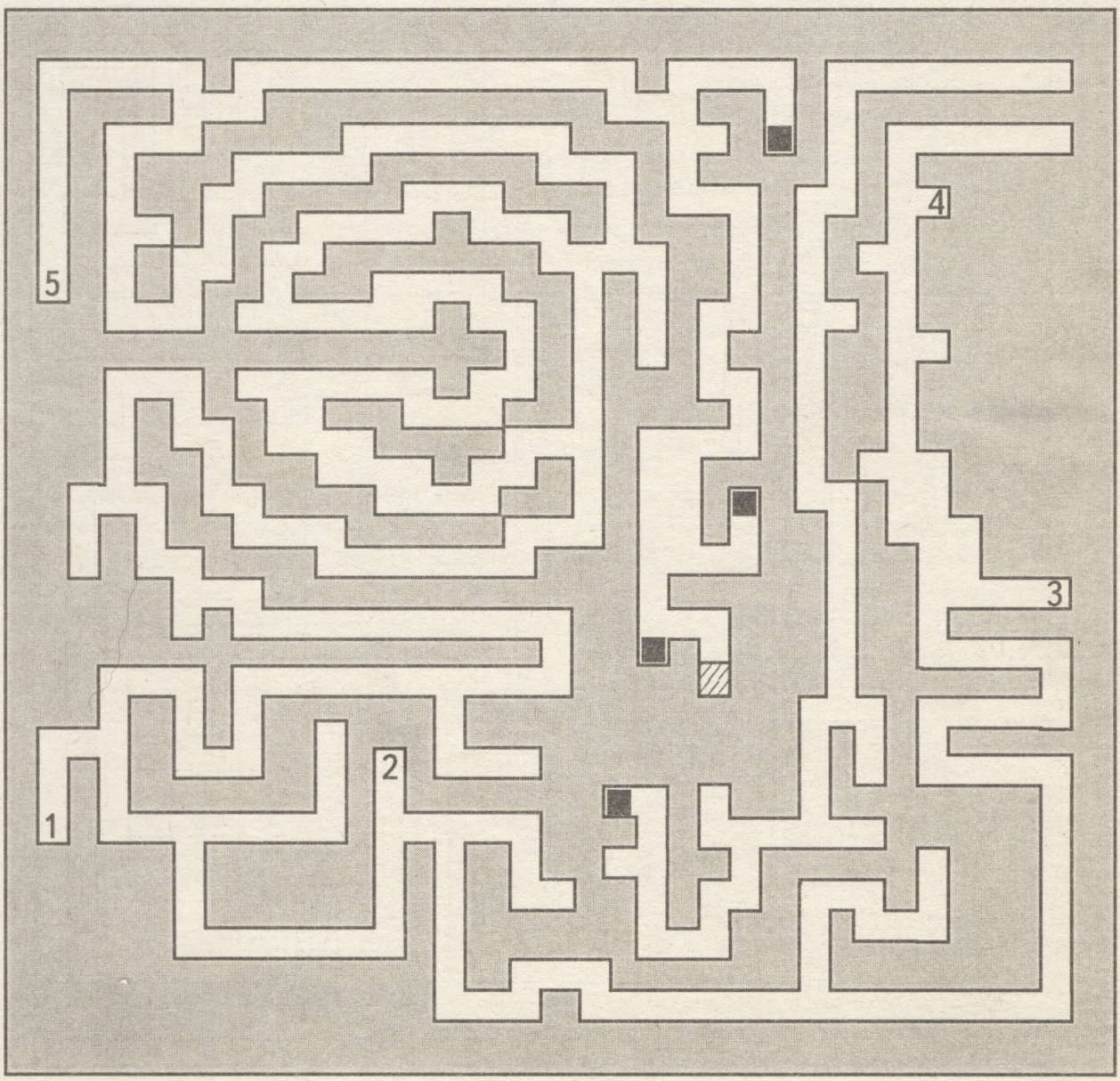


Схема 4

Labyrinth. Уровень 4

1 - Healer Fruit
2 - Herb Water
3 - Steelwhip
4 - Frost Armor
5 - Handeater
6 - Handeater
7 - Heal Ring
8 - Light Blade
9 - Cell Key
A - Princess
▲ - Enter/Exit on Balcony
★ - End of floor
▨ - Start

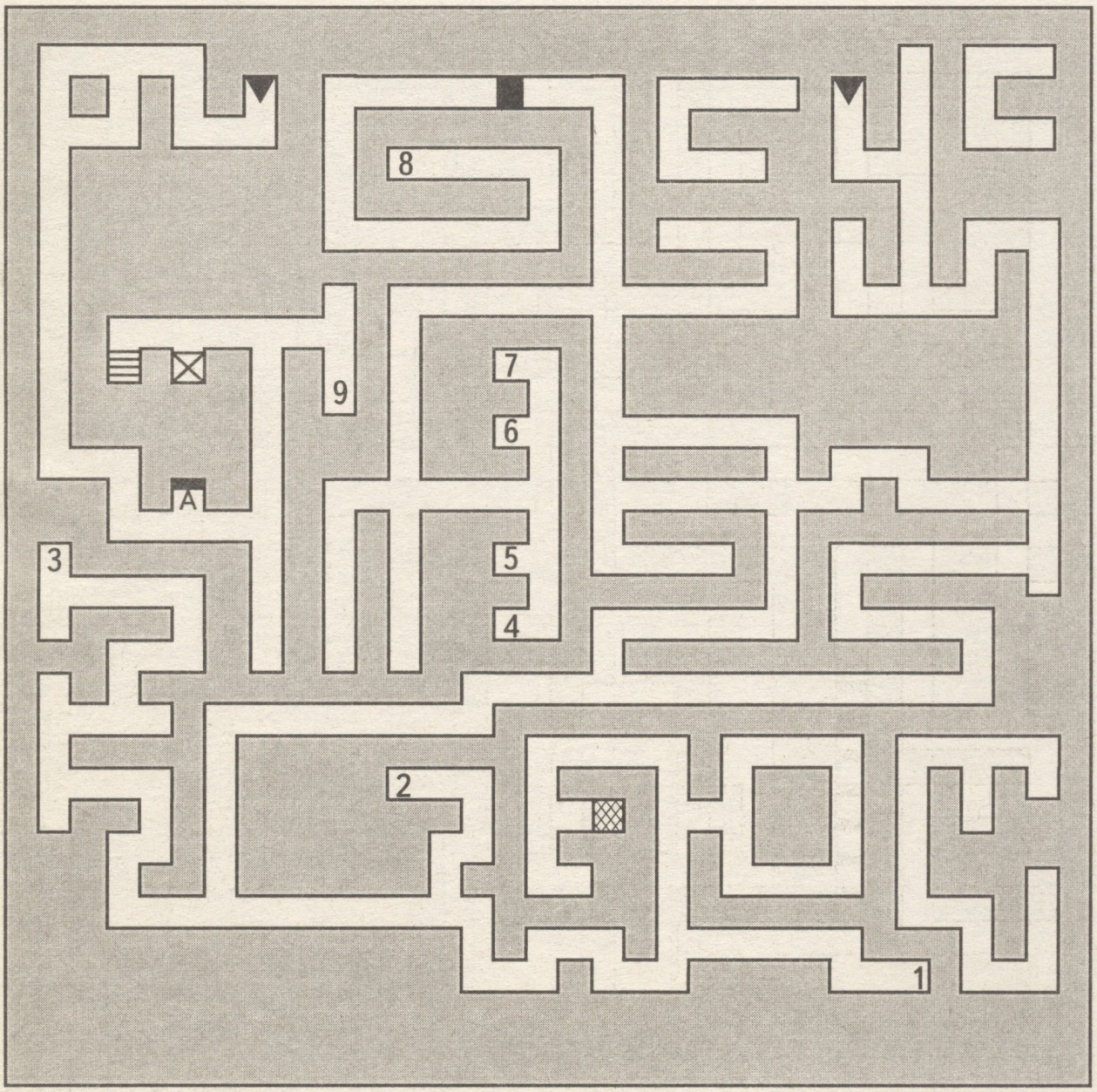


Схема 5 The Cave of Wisdom (Пещера Мудрости)

1 - Smailing Salts
2 - Flail
3 - Steel Saber
4 - Map 1
5 - Battle Axe
6 - Map 2
7 - Ghost
8 - Dark Block
9 - Herb Water
- Teleporter
- Start
D - Dai (Join to you)
- Лестница на 2 этаж
- Дверь

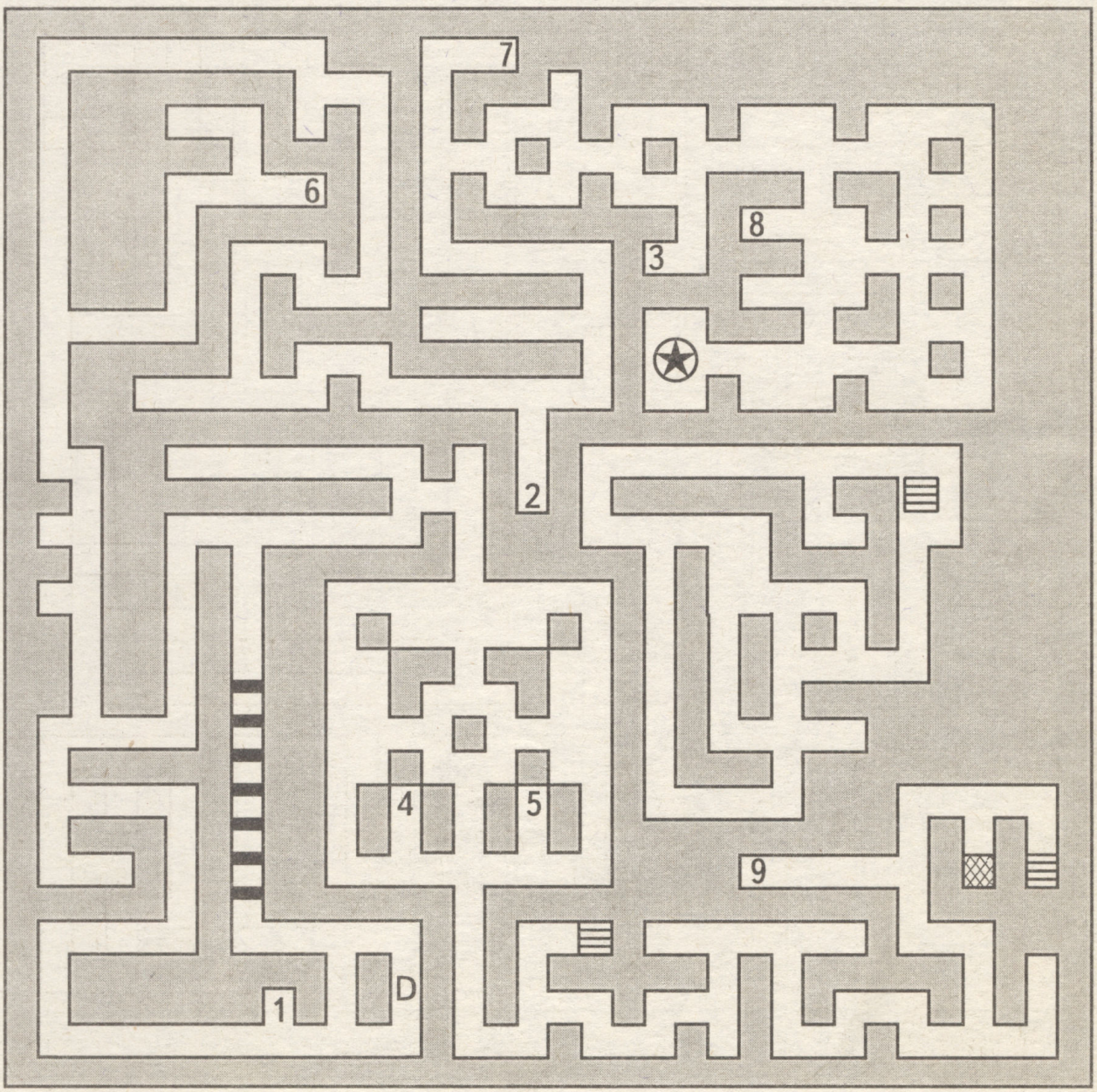


Схема 6

The Cave of Strength (Пещера Силы)

- ▨ - Вход
- 1 - Chestbeak
- 2 - Cheastbeak
- 3 - Wisdom Seed
- 4 - Depoison
- 5 - Wisdom Seed
- 6 - Herb
- 7 - Chestbeak
- 8 - 100 Gold
- 9 - Smailing Salts
- 10 - Wowen Robe
- 11 - Magic Ring
- 12 - Short Sword
- 13 - Wisdom Seed
- ★ - Портал
- ▤ - Лестница на 2 этаж

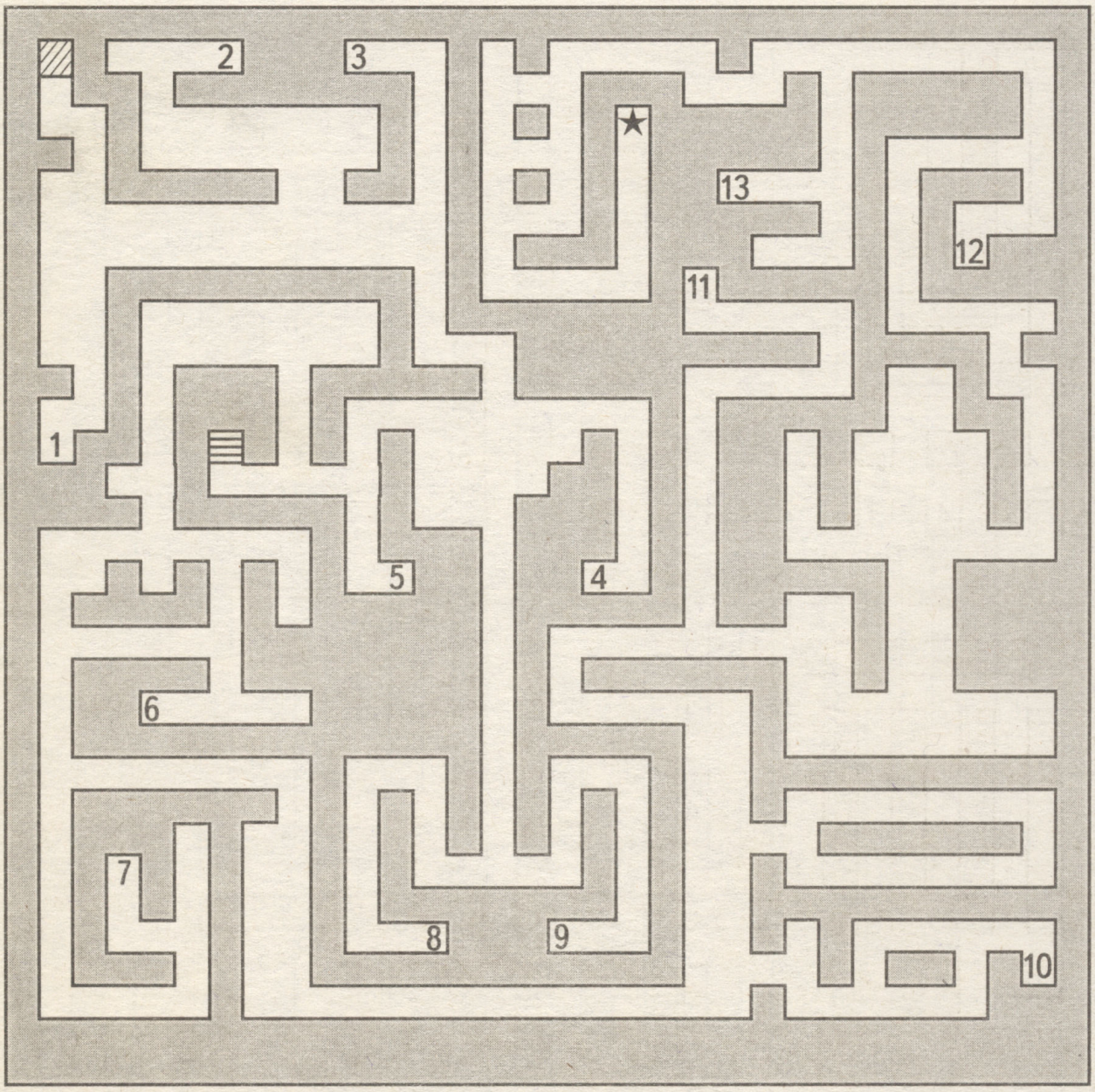


Схема 7 — The Cave of Courge (Пещера Храбрости)

1 - 50 Gold

2 - 100 Gold

3 - Morning Star

4 - Chesterbeak

5 - Woven Robe

6 - Angel Feather

7 - Smailing Salts

8 - Healer Fruit

9 - Woven Hood

10 - Wisdom Seed

11 - Portal (★)

12 - Start ( )

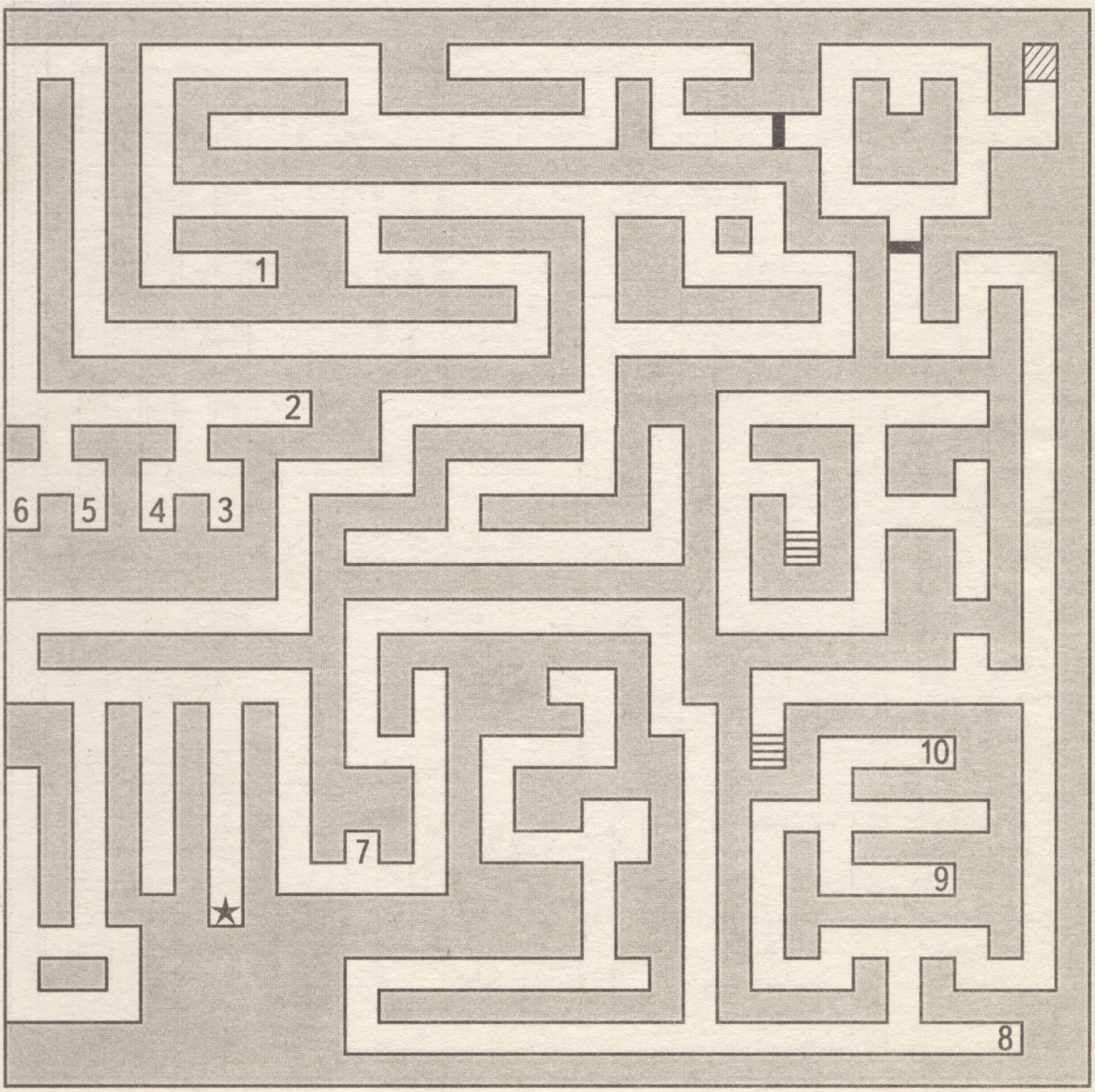
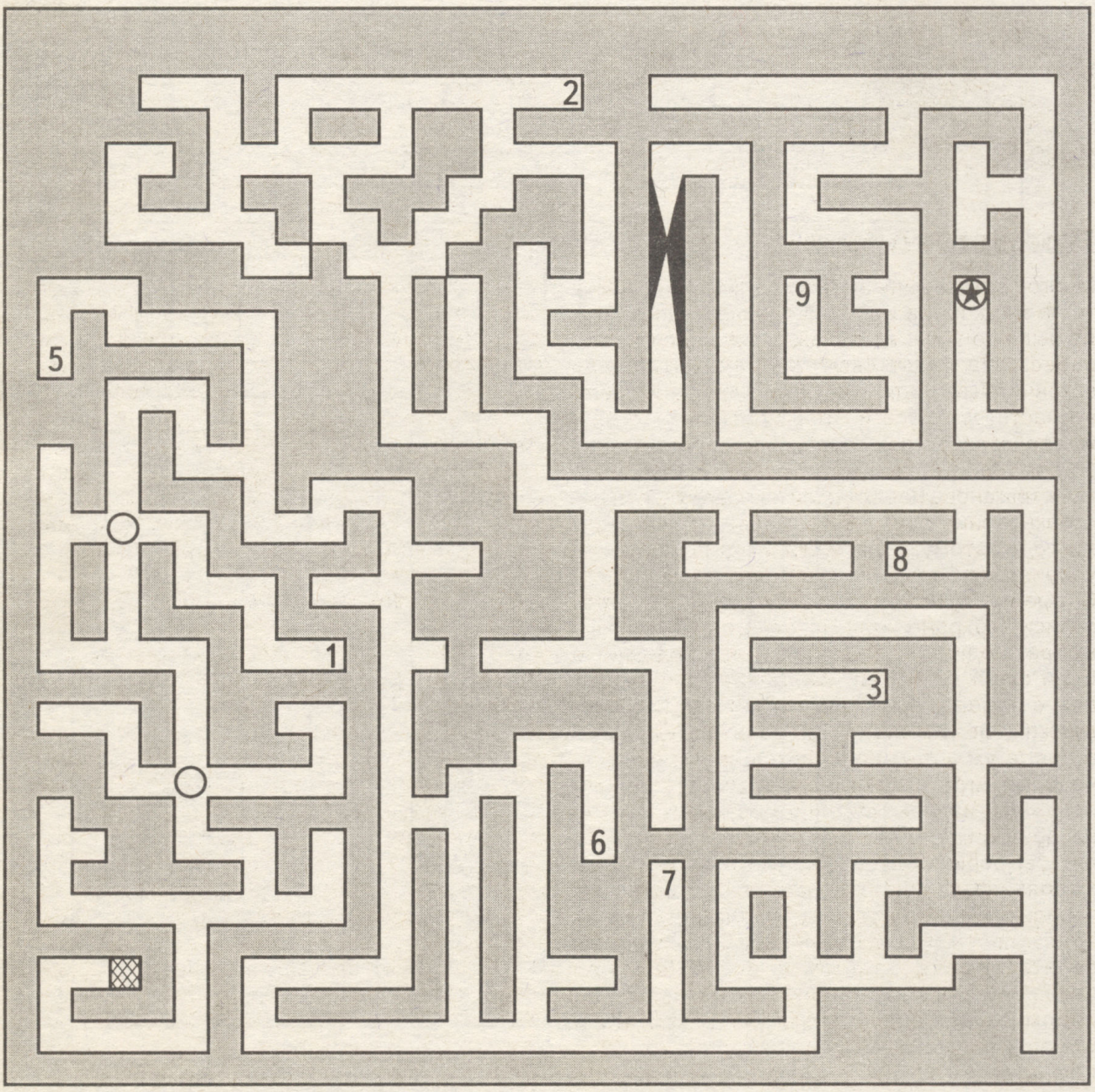


Схема 8

The Cave of Truth (Пещера истины)

1 - Woodstaf
2 - Ghost
3 - Faise Idol
4 - Smailing Salts
5 - Ghost
6 - Angel Feather
7 - Battle Axe
8 - Rune Key
9 - Rune Key
⋈ - Portal
▨ - Start
✪ - Real Portal
○ - Circle of Move

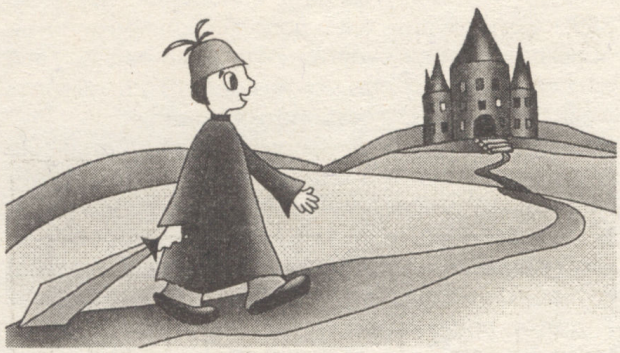


SOLEIL

СОЛЕЙЛ

Великолепная игра в стиле «фэнтэзи» с прекрасным сюжетом, хорошей графикой, удобным управлением.

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг



Предыстория

Много лет на Земле властвовали монстры. Никто не знал, когда и откуда они появились. Земля была во тьме, но однажды раздался голос с небес: «Да будет свет!», и темные времена закончились. Большинство монстров погибло, но часть осталась и, скрывшись под землей, ждала своего часа, чтобы отомстить людям. Эта история начинается в тот момент, когда монстры снова появляются на поверхности и их столкновение с людьми неизбежно. Но готовы ли люди к этому, смогут ли они объединить свои усилия для борьбы с темными силами?

В игре предусмотрена очень удобная система записи (сохранения). Начав игру, вы можете выбрать один из четырех файлов для записи. Если файл свободен, установите фигурку рядом с номером файла и нажмите **A**. Затем вы должны обязательно как-то назвать своего героя, а уж потом начинается непосредственно сама игра. Также можно стереть (delete) ненужную запись или переместить (move) ее на другое место. Если вы хотите стереть запись, выберите «delete», нажмите **A** или **C** (вверху появляется «undo»), снова **A** или **C** рядом с записью и еще раз **A** или **C** рядом с «delete». Чтобы переместить (скопировать) запись, выберите «move», нажмите **A** или **C** (появится слово «which» – «которая?»). Ещё раз **A** или **C** рядом с нужной записью (появится слово «where» («куда?»), **A** или **C** рядом с тем файлом, куда вы хотите переместить запись (появятся стрелки) и еще раз **A** или **C** рядом с «move».

Чтобы продолжить ранее записанную игру, нажмите **A** или **C** рядом с нужной записью.

Управление

A – **1.** Поговорить с кем-либо, прочесть что-либо;
2. Удар мечом;
3. Задержав и отпустив A – метнуть меч;
4. Поднять, опустить или бросить какой-либо предмет;

B – прыжок

C – использование некоторых способностей отдельных животных.

Нажав «**Start**» во время игры, в левой части экрана вы можете записать игру («save») – кнопка **A** или **C**. Сохраниться можно в любой момент вне сражения.

Квадраты заполнены изображениями животных, которых вы будете находить во время своего путешествия. Чтобы использовать какое-либо животное, наведите квадратик на изображение, нажмите **A** и поставьте его рядом с буквой **A** или **B**. Так же выбирается второе животное. В некоторых случаях действует только определенная комбинация, о чём будет сказано в описании. Так же можно поменять одно животное на другое. Два зелёных квадрата «take off» служат для того, чтобы, соответственно, убрать животное A (**animal A**) или животное B (**animal B**) с правой части экрана в левую. Внизу можно прочесть о способностях каждого из животных. Кошка **Kitty** остается все время в левой части.

Прохождение

Итак, у вашего персонажа есть имя, и вы готовы к трудному и увлекательному путешествию.

Игра начинается в городе **SOLEIL**. По случаю вашего дня рождения у вас собрались гости. Вам исполняется 14 лет, и по закону этой земли ваша мать дарит вам старинный меч вашего отца, погибшего в сражении, так как мальчики с 14-ти лет должны обучаться боевому мастерству.

Поговорите со всеми гостями за столом и с матерью и немного подождите. Снаружи донесутся какие-то звуки. Это фейерверк по случаю отъезда из города героя **AMON**'а. Ваши друзья предлагают пойти к замку короля, чтобы успеть увидеть **AMON**'а прежде, чем тот отправится на подвиги. Выйдя из дома, идите налево до площади с фонтаном и поговорите с человеком, сидящим на скамейке. Он расскажет (ответьте ему «no»), что для того, чтобы получить титул героя, необходи-

мо в школе совершенствования боевого мастерства добыть три медали – бронзовую, серебряную и золотую. Тогда король даст священный меч **HOLY SWORD** – отличительный знак героя.

Теперь идите к замку, возле которого уже стоят ваши друзья: **PYCO**, **BULL** и **ALICE**, с которыми вам нужно поговорить.

Зайдя в замок, вы увидите, как король вручает **AMON'у** меч и благословляет его на долгое путешествие. После того, как **AMON** покинет замок, подойдите к королю и поговорите с ним. Он даст вам разрешение на вход в школу **RAFFLESIA TRAINING GROUND**.

Выходите из города и идите по карте вверх к месту под названием **RAFFLESIA SCHOOL**. Нажав **A**, вы войдете туда.

Поговорите со стражем у входа, и он пропустит вас, так как на это есть разрешение короля. Когда у вас наберется 20 монет, зайдите в здание, расположенное у входа в школу. Там мастер научит вас метанию меча.

На указателе справа от инструктора вы прочтете:

Beginner's Course **Very easy**

Это курс боевого мастерства для начинающих, что вам и нужно. С помощью меча проверяйте все сундуки и участки земли, покрытые травой, – там можно найти золотые монеты и яблоки, восстанавливающие жизненную энергию.

Подойдите к участку с двумя красными кнопками и белыми шипами справа, ударьте мечом по правой кнопке и соберите появившиеся золотые монеты. Пройдите налево и, чтобы пройти к широкой лестнице, разбейте мечом выпуклости на площадках. Поднявшись по лестнице, идите вправо и дойдите до движущегося участка на земле перед четырьмя сундуками. Возьмите монеты и вернитесь через другой движущийся участок, так как пока вы еще не умеете прыгать. Далее пройдите до второй широкой лестницы и, поднявшись, ударьте мечом по красной кнопке. Слева откроется проход. Чуть выше вы увидите еще одну красную кнопку, удар по которой позволит вам пройти к участку с движущимися механизмами с шипами. Пройдя мимо них, мечом расчистите маленькую площадку и выходите к воде. По воде двигайтесь влево, и вы выйдете к сундуку с бронзовой медалью **BRONZE MEDAL**. Ударьте мечом по четырем синим кнопкам. Больше вам пока делать в школе нечего, так что выходите по верхней дороге.

Сейчас ваш путь лежит в место под названием **DAHLIA VALLEY**, где вы столкнетесь с первыми монстрами. Поднимайтесь наверх. Зеленые кочки рубите мечом, но имейте в виду, что очень быстро они снова появляются. Примерно на середине пути наверх найдите две двери рядом, заколоченные досками. Метните меч, и появившийся водный поток принесет вас к дому, в котором вы должны победить волка. Брошенный меч должен поразить его, минуя защитные огни.

После победы над волком появляется старая леди и советует вам найти гадалку **fORTUNE-TELLER** на игровой площадке рядом с **SOLEIL'ом** Возвращайтесь обратно в город, пройдите влево по мостику рядом с церковью, и вы окажетесь на площади для игр. Поговорив с детьми, вы узнаете, что дом гадалки сейчас открыт, и они советуют посетить его. В другом доме неподалеку можно за 800 золотых купить одно дополнительное золотое яблоко жизненной энергии, но вряд ли сейчас у вас есть такие деньги. Это можно сделать потом, когда у вас будет достаточно золотых монет.

Если вы разобьете мечом небольшие серые камни, под многими из них обнаружатся норки, из которых выглядывают непонятные существа. Но так как они вас не трогают, не обращайте на них внимания и идите к гадалке, в дом, рядом с которым табличка «**HOUSE OF FORTUNES**».

Гадалка предсказывает вам серьезные перемены в вашей жизни и исчезает, а вы обнаруживаете, что можете разговаривать с растениями и животными, но уже не понимаете людей. Белый цветок у входа скажет вам, что гадалка направилась в **IRIS**. Вернитесь в **SOLEIL** и пройдите к дому, где вы начали игру. Поговорите с собакой **JOHNNY**, который пойдет с вами, чтобы помочь разыскать гадалку.

Выйдя из города, идите снова в **DAHLIA VALLEY** и на этот раз поднимитесь на самый верх. Там вы найдете кролика, который поначалу не захочет помочь вам (с ним нужно поговорить два раза), так как вы человек, но **JOHNNY** уговорит его, и кролик научит вас прыгать.

Сейчас идите в место под названием **ANEMONE BEACH**. При ходьбе по песчаному берегу можно собрать немало золотых монет и яблок, которые появляются буквально ниоткуда. Каждая уничтоженная морская звезда также дает золотую монету.

Поднимитесь справа по первой лесенке наверх и прыгайте через синие шипы по площадкам до красной кнопки, которая находится слева. Когда вы ударите по ней мечом, появится еще одна лесенка. Спустившись, дойдите до двух холмиков с норками, за которыми находятся ступеньки. Срубив холмики, подойдите справа к столбикам и метните меч в красную кнопку – от нее образуется дорожка. Вернитесь немного назад и по этой дорожке пройдите к **SONIC'у**, лежащему среди пальм. Рядом с ним красная кнопка – разбив ее, вы найдете неподалеку яблоко для восстановления жизненной энергии. Немного выше есть еще одна красная кнопка, после удара по которой появится лесенка, в данный момент вам не нужная, а вот на обратном пути вам не обойтись без нее (все кнопки нужно будет разбивать заново). Пройдите еще выше, перепрыгните через шипы и поднимитесь по широким ступеням в деревню, где живут животные.

В первом домике слева купите себе за 50 золотых кошку **KITTY**, которая пригодится, чтобы в случае вашей гибели один раз полностью восстановить жизненную энергию. Кошка «одноразовая», поэтому ее придется покупать не один раз (в дальнейшем, по ходу игры появятся и другие места, где можно купить кошку). Чтобы кошка пошла с вами, нужно поговорить с ней и ответить «yes».

Для того, чтобы открыть зелёную дверь в доме слева у забора, необходимо несколько раз подпрыгнуть на зеле ной площадке у входа. Слон, находящийся в доме, научит вас поднимать и переносить различные предметы (для этого нужно поговорить с ним и с помощью кнопки **A** взять и опустить дощечку, лежащую здесь же). Сейчас выходите из деревни через северный выход и уберите с дороги большой камень. Как говорят животные в деревне, здесь живет большой монстр и, похоже, какое-то животное нуждается в помощи. В этом месте периодически дуют сильные ветры и вам необходимо приспособиться к этим порывам в разных направлениях, чтобы удобнее было передвигаться или пережидать. На красные кнопки с желтой серединой нужно прыгать, а просто красные – бить мечом. В траве, если ее срубить, можно найти немало яблок. Рыб, выпрыгивающих из воды, уничтожайте броском меча.

Освободив проход от синей плитки слева до входа, дождитесь порыва ветра в нужном направлении и прыгайте влево через воду на длинный узкий участок. Двигайтесь но нему вверх, а затем направо. От участка с синими шипами идите наверх. По площадкам, находящимся в воде (предварительно расчистив некоторые из них, метнув меч), доберитесь до острова изогнутой формы (где лежит красно-белая полосатая дощечка). С него по площадкам можно прыгать влево и вверх (в конце этого пути вы найдете мешок с деньгами) или прямо наверх, предварительно бросив как можно дальше в воду дощечку. Именно прямо вам и нужно, чтобы добраться до чудовища. Прыгнув на дощечку, вы увидите еще две каменные площадки, а за ними – плавающий желтый шар. Вам нужно запрыгнуть на него, а оттуда – на ступеньки и к **OCTOPUS`у**. Победив монстра, вы освободите пингвина **PENGUIN**, который присоединится к вам. При использовании пингвина ваш меч будет обладать эффектом замораживания по отношению к огню и станет более мощным при метании.

Из **ANEMONE BEACH** направляйтесь к вулкану в **HOT DAISY**. Участок с огненной лавой заморозьте, метнув меч, когда с вами пингвин. Летающие языки пламени можно уничтожить также только метанием меча с замораживающим эффектом. На этих участках у вас обязательно должна быть кошка и не ленитесь снова покупать ее в **ANEMONE BEACH**, если потеряете во время прохождения. После **HOT DAISY** вы окажетесь в **BURN DAISY**. Зайдите в дверь в стене перед огненной лавой. Идти по некоторым местам нужно очень осторожно и быстро, так как земля здесь очень тонкая, и вы можете провалиться в лаву, теряя при этом жизненную энергию. Пройдите немного вверх, поверните направо, пройдите через бревенчатый мост, спуститесь по одной лестнице и затем по другой. Пройдите под мостом и слева, отодвинув одну из зелёных плиток, спуститесь вниз. Прыгайте по площадкам влево и затем идите наверх. Отодвинув несколько плит, спуститесь вниз и идите направо через мост. Метнув меч в красные кнопки, вы получите две лестницы. Спустившись по ним, пройдите правее, наверх и влево, мимо разбросанных зеленых плит до входа в подземелье. Спустившись вниз, не заходите в дверь, а идите вправо до площадок над лавой. Прыгая по площадкам, вы доберетесь до входа на большую площадь, огороженную каменными стенами, где вас ждет босс по имени **SHUFFLER**. Он распадается на множество зелёных фигурок, которые очень быстро меняют свое месторасположение. Бить мечом нужно по фигурке, которая временами мерцает красноватым цветам. Внимательно следите, куда она перемещается, так как, если вы ударите по другой фигурке, ваша жизненная энергия будет убывать.

Победив босса, вы получите в помощь летягу **CIEL**. При ее использовании меч при метании летит намного дальше.

Выйдите через выход в правом нижнем углу и направляйтесь в **IRIS**. В **IRIS**'е пройдите вниз, направо и вверх, перебравшись через механизмы с шипами. Справа, подойдя к коричневой стене рядом с деревьями, метните с помощью летяги и пингвина меч вверх. Он разобьет кнопки, и на месте деревьев появится огненная река. Перепрыгнув через нее, двигайтесь по коричневой дороге до выхода из этой части **IRIS**'а.

В другой части в первом доме вы увидите **AMON**'а, но, так как вы пока можете разговаривать только с животными и растениями, ни с кем в деревне поговорить вы не сможете. Выйдя из деревни по верхней дорожке, рядом с огромной ямой в земле поговорите 2 раза с белым цветком, дав ему по 10 золотых монет. Вы узнаете, что гадалка в самом деле была здесь, но куда она исчезла и откуда появилась эта яма, цветок сказать не может.

По правой дороге выходите в другую часть **IRIS**'а и также, как и в первой, разбейте красные кнопки мечом и, перепрыгнув два раза огненные участки, выйдите через верхнюю дорогу. Подними-

тесь по канату на возвышение и зайдите в дверь за деревом. Там можно купить кошку (если ее уже нет с вами) и также за 50 золотых приобрести яйцо-бомбу **EGG**, тоже одноразового использования.

Затем пройдите на самый верх и направо: вы выйдете на автотрек. Дайте зайцу у входа 20 монет и он разрешит вам состязаться в скорости с гепардом **Cheetah** по имени **CHARLIE**. Если вы обгоните гепарда, тот присоединится к вам. Прежде, чем садиться в машину, поговорите с **CHARLIE**, и он предложит вам сделку: вы платите ещё 50 золотых монет, а он за это бежит медленнее.

Управление машиной осуществляется кнопкой **A** и стрелками.

Вам нужно проехать три круга по трассе и прийти к финишу раньше гепарда. Если с первого раза это не получится, пробуйте еще и еще, пока **CHARLIE** не присоединится к вам. С гепардом вы будете бегать гораздо быстрее и прыгать дальше.

Взяв **CHARLIE**, пройдите вниз мимо водоема, выйдите из этой части **IRIS**'а и идите направо. Перепрыгнув с помощью **CHARLIE** через длинную яму, прыгните на мерцающие точки, и вы превратитесь в зеленый колобок. Идите вниз, затем налево и вверх, пока не увидите таких же зеленых колобков. Спасаясь от появившегося **AMON**'а, вместе с ними зайдите в дверь в дереве наверху. Два раза поговорите с большим синим колобком, матерью этого семейства, и она посоветует вам зайти к молодому волшебнику **KLIN**'у, чтобы тот помог вам снова превратиться в человека.

Зайдите в дом **KLIN**'а, но он не сможет помочь вам, хотя сам и превратил вас в такое существо. Снова вернитесь к колобкам и вам посоветуют обратиться к старой колдунье, которая живет в доме за белой оградой. Чтобы попасть в дом, найдите внизу большую жёлтую звезду на красном фоне и 10 раз подпрыгните в ее центре. Появившаяся белая змейка откроет вход в дом колдуньи.

Колдунья согласится вернуть вам человеческое обличье, но при условии, что вы решите одну задачу в соседней комнате. Подойдите к зеркалу и, ответив «yes» на вопрос колдуньи, вы узнаете, что вам нужно переправить по очереди на оранжевый ковер птицу, гусеницу и цветок так, чтобы не оставлять вдвоем тех, кто может съесть один другого (например, птицы едят гусениц). Переправьте их в таком порядке: сначала гусеницу, затем цветок и сразу же отправьте гусеницу обратно, затем птицу и снова гусеницу. Выполнив задание, вернитесь в комнату колдуньи, и та превратит вас в человека. Из соседней комнаты выползет гусеница и захочет пойти с вами.

Идите вниз и, перепрыгнув через красные кнопки и через яму, выходите из **IRIS'a.**

Сейчас направляйтесь в пустыню **CAMELLIA DESERT**. Пройдите вниз и справа через круги движущихся песков выйдите в другую часть пустыни. Расчистите место у стержня плиты, на которой находится кактус, передвиньте к стержню красную плитку и ударьте по ней мечом. Плита исчезнет, а вам через большой участок зыбучих песков нужно попасть на ровную площадку напротив двух красных кнопок, огражденную серыми камнями и шипами. Оттуда метните меч в кнопки и пройдите в следующую часть пустыни.

В буквах наверху, выложенных из песчаных холмиков, можно найти множество яблок для восстановления жизненной энергии (разбивайте холмики мечом). Внизу находится большой участок, покрытый шипами. Прыгая по норкам вниз, вы выйдете в другую часть пустыни. Отодвиньте одну зеленую плитку таким образом, чтобы передвнутьте ее к стержню большой плиты слева.

После удара мечом освободите еще один проход и за участком со множеством норок внизу вы увидите ещё одну плиту с красной плиткой. Взорвав ее, пройдите направо, и вы выйдете к небольшому оазису, в котором обитают животные. В доме слева можно купить кошку и летучую мышь **BAT** за 100 монет, которая на какое-то время может защитить вас от атак врагов.

В водоеме поговорите с синим динозавром. Он всю жизнь живет в пустыне, никогда не покидая ее пределы. Животные в оазисе говорят, что просили динозавра помочь перебраться через море, но, похоже, он трусливый, несмотря на большие размеры.

Внизу разбейте красную кнопку и, перепрыгнув через шипы, пройдите налево и выходите из пустыни.

Сейчас ваш путь лежит в башню Бабеля **TOWER OF BABEL**. Войдя в башню, поднимайтесь по канату наверх, но на полпути канат оборвется, и вам придется сразиться с монстром **ROXIE**. Бить нужно по красному сердцу, когда оно будет вне тела.

После победы над **ROXIE** пингвин скажет, что для того, чтобы попасть наверх, вам необходимо отправиться во **FRESIA**. Там можно найти особое растение, которое очень быстро вырастает, и с помощью него вы сможете попасть в верхнюю часть башни.

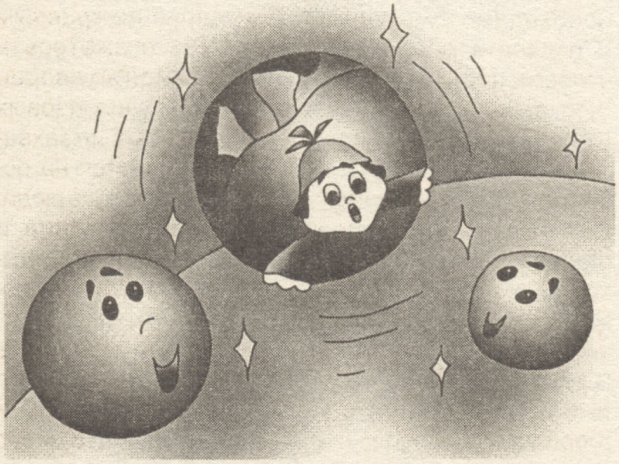
Выходите из башни и вернитесь в оазис в пустыне. Снова поговорите с динозавром, чтобы он помог вам переплыть море. Динозавр сначала отказывается, но когда вы будете выходить из воды, он передумает и пойдет с вами.

Идите по карте в самый низ, в **CASTLE OF FRESIA**. Прежде чем войти в сам замок, перед входом освободите огненного льва **LION**, метнув меч таким образом, чтобы он разбил кнопку и проход освободился. Лев пойдет с вами и, используя его, вы получите огненный меч.

В замке, чтобы разбивать снежные плиты, мешающие проходу, бейте мечом по гвоздям, торчащим из них. Меч можно метать и сверху, с мостиков.
Разбив плиты слева от входа, вы можете взять мешок с деньгами. Справа, разбив плиту, пройдите наверх и по второму мостику налево до телепортатора. Затем пройдите немного вниз и снова воспользуйтесь телепортатором. Вы окажетесь на небольшой площадке, огороженной белыми квадратами. Метните меч так, чтобы разбилась снежная плита и возвращайтесь обратно, туда, где два мостика. Вход на первый из них преграждают три снежные плиты.
Идите прямо до конца и затем налево тоже до конца. Если ударить по гвоздю, торчащему из стены, вы сможете встретиться с родственниками пингвина, который путешествует с вами. Крайний слева пингвин, если поговорить с ним, восстановит полностью вашу жизненную энергию, но некоторые плиты придется разбивать заново, если вы будете заходить в комнату к пингвинам.
Разбейте плиту напротив жилища пингвинов и идите вниз. Перед четырьмя снежными плитами воспользуйтесь телепортатором. Перепрыгнув через большую яму, поднимитесь по ступенькам и идите направо, до другого телепортатора. С помощью огненного меча разбейте глыбу льда, в которой замурован **AMON**, и он освободит вам проход, отойдя вниз. Пройдя левее, с маленького мостика разбейте плиты с обеих сторон и пройдите налево до конца.
Метните по два раза меч во что-то, похожее на розовый мешочек, внизу, с обеих сторон от большого мостика, и все снежные плиты исчезнут. Возвращайтесь обратно и используйте телепортатор. Идите наверх опять к жилищу пингвинов, а оттуда вниз до большой ямы, за которой две снежные плиты. Их нужно разбить, стоя на самом краю (плиты от края ямы не видны).
Освободив проход, прыгайте через яму с разбега и идите вверх до конца. Там вы найдете сундук с семечком нужного вам растения. Но тут же появляется монстр **GEORAMA** и заявляет, что все семена этого растения его, и вы не получите ни одного. Вам, естественно, придется сразиться с боссом. Когда он красного цвета, нужно метать меч с замораживанием, а когда синего – огненный меч, постоянно заменяя пингвина львом и наоборот.
После победы над монстром вы окажетесь в зале со множеством деревьев, покрытых льдом. Ударьте мечом по дереву у левой стены и появится проход, по которому вы попадете в подводное царство.

Это довольно сложный этап, где вас подстерегает много опасностей. Трудность заключается еще и в том, что отсюда вы не можете выйти, пока не победите босса. Когда вы находитесь под водой, в правом верхнем углу появляются цифры – это время (time), которое вы можете провести под водой. Чтобы пополнить запас кислорода, вам нужно периодически подниматься наверх, на голубые площадки над водой.
Спустившись по лестнице под воду, идите влево до движущихся площадок. Прыгая по ним, переберитесь на другую сторону. Теперь вам нужно идти вправо до конца. Примерно на полпути вы увидите три зеленые плиты, которые нужно двигать таким образом, чтобы защититься от пузырей, которые сбрасывают вас в ямы. Это нелегкая задача и, возможно, вам придется не раз проделывать это. Вам необходимо попасть в самую последнюю дверь, которая открыта.
Монстр **LEVIAPHAN** умудрился доставить из **SOLEIL**'а в свое подземное царство вашу мать и прикрывается ею. Вам необходимо метать меч так, чтобы огненные шары, которыми атакует босс, отлетали обратно к нему. Каждый шар, попавший в вашу мать, восстанавливает часть утраченной жизненной энергии монстра.
Победив это чудовище, вы узнаете, что вместо матери был только ее образ. **LEVIAPHAN** восхищен вашей победой и присоединяется к вам. С его помощью скорость метания меча будет выше, то есть, быстрее возвращается к вам. Также вы будете быстрее просто орудовать мечом.
Выйдя из двери, идите налево, пройдите через площадку рядом с зелеными плитками и прыгните вправо. Возьмите золотое яблоко, пройдите вниз и снова прыгните вправо. Идите направо по направлению к тому месту, где вы начали этот этап, но, пройдя через маленькую площадку с двумя лестницами, прыгните через пропасть вправо, и вы попадете к выходу.
Теперь снова направляйтесь в **TOWER OF BABEL**. Перед входом в башню гусеница покидает вас и остается на каменной стене.
Зайдя внутрь вы увидите, что у двери, ведущей наверх, стоит здоровенный громила. Говорить с ним бесполезно, так как вы еще не можете понимать человеческий язык, поэтому вам остается только войти в маленькую незаметную дверку в правом верхнем углу.
Чтобы пройти через несколько комнат, в каждой необходимо решить что-то вроде головоломки.
В первой вам нужно метать мяч таким образом, чтобы попасть на красные кнопки. Освободив себе путь, выходите через дверь в левом верхнем углу.
В следующей комнате вы должны ударить два раза по зеле ному мешку, после чего часть плит разрушается. В итоге, вверху справа появится выход.
В третьей комнате для прохода по первой движущейся дорожке воспользуйтесь помощью динозавра, а затем бейте издалека по зеленым мешкам и старайтесь быстрее попасть в левый верхний угол.
В следующей комнате вам нужно разбить светлые плитки и при этом как можно меньше пострадать от движущихся огней. Выход справа сверху.

В пятой комнате пружинящие канаты должны перенести вас к выходу слева.
В шестой комнате вам нужно внизу слева восстановить недостающий коричневый квадратик, чтобы изображение на полу стало симметричным. Для этого просто подпрыгните на нужном месте, и вверху справа появится выход.
В седьмой комнате вы должны, отодвинув часть синих плиток, продвинуть красную плитку в левый верхний угол вплотную к трем синим и ударить по ней мечом, после чего проход освободится.
В восьмой вам снова придется немного полетать с помощью пружинящих канатов.
В девятой комнате вам нужно энергично пробивать мечом себе дорогу к выходу, разбивая плиты, которые довольно быстро появляются снова.
В десятой вы должны освободить себе проходы, отодвигая синие плиты. И, наконец, в последней, одиннадцатой комнате, вам нужно просто пройти к выходу по узким проходам, закрытым сверху плитками.
Выйдя на крышу башни, подойдите к бугорку рядом с дверью, и тут же из него вырастет растение, семена которого вы добыли в **CASTLE OF FRESIA**. Поднимайтесь по стеблю наверх, в райские кущи, где обитают души умерших. Здесь полная идиллия, все счастливы.
Идите по желтой дорожке вверх. Здесь пейзаж уже попроще и, к тому же, вас подстерегает масса опасностей. Разбив две серые плитки, отодвиньте часть синих, чтобы освободить себе проход. Дойдя до узкой площадки, направленной вверх, метните меч в бутон, и появится зеленая дорожка. Так проделайте несколько раз, двигаясь влево, пока не дойдете до еще одной узкой и длинной площадки.
Идите по ней влево очень быстро, так как серые площадки рушатся за вами. Затем идите прямо до зеленого берега и направо до длинных узких площадок. Пройдя по ним, в конце прыгните на красную кнопку, вернитесь назад на берег, пройдите влево и вниз до участка с коричневой поверхностью. От него идите вправо, ударьте по красной кнопке, и вихревым потоком вас понесет направо.
Постарайтесь прыгнуть на красную кнопку, тогда ограждение исчезнет и вместо него появится узкая полоска неподвижной поверхности. Рядом с надписью на стене «**Jump!**» («Прыгай!») прыгните вправо так, чтобы попасть на сетку. По левому краю сетки переберитесь на берег, слева пройдитее на серый каменный участок и «разберитесь» со всеми красными кнопками, которые там есть, после чего вернитесь на сетку и идите вниз, к движущимся площадкам.



По ним переберитесь влево и идите к тому месту, с которого вы начинали этот этап игры. Снова дойдите до того места, откуда вы прыгали на сетку, и прыгните на узкую площадку рядом. Идите наверх, и вы выйдете ко входу в замок. Зайдя туда, расчистите от травы середину участка и появится стрелка из розовых цветов, указывающая наверх. Сделав шаг в пропасть над острием стрелки, вы увидите, что в воздухе появляются маленькие прозрачные площадки, по которым вы спокойно перейдете на другую сторону.
Все площадки в совокупности образуют огромную букву «D». На следующем участке в воздухе появляется буква «O» (прыгать нужно со средней части каменной площадки) и на последнем – «G» (прыгайте с одной из крайних площадок). Вместе это означает «**DOG**» – («СОБАКА»).
Пройдя в зал, встаньте перед голубой дверью и задействуйте собаку **JONNY**, после чего вы окажетесь в другом месте. Вам нужно с четырех сторон этого массива, висящего в небе, прыгнуть на небольшие квадратики, чтобы появились прозрачные площадки. Когда вы прыгнете на последний квадратик, появится дракон, который объявит, что это конец вашего путешествия... Чтобы выбраться отсюда, вам придется сразиться с ним. Бить дракона нужно только сзади. Главное здесь – шустро бегать и быстро метать меч.
Победив дракона, подойдите к воротам на самом верху и нажмите **A**. Вам вернут возможность снова понимать людей, и вы окажетесь у входа в башню, но за заграждением. Поговорите два раза с человеком, стоящим на «вашей» территории. Гусеница на стене над входом в башню превратится в бабочку и присоединится к вам. С ее помощью вы сможете изменять направление полета меча. Ударьте по рычагу с другой стороны и все ограждения исчезнут. Поговорив с человеком, крайним справа, вы узнаете, что в **IRISE**'е выпало небывалое количество снега, и что снегопад все продолжается.
Прежде, чем идти разбираться, что же происходит в **IRISE**'е, вернитесь в **SOLEIL** и загляните в дом, расположенный слева от фонтана. Там женщина, выдающая себя за вашу мать, скажет, что купила этот дом для вас за 50000 золотых монет. Когда вы поговорите с ней во второй раз, она попросит у вас 10 золотых. Не давайте их ей, а пройдите в свой дом, к вашей настоящей матери. Поговорив с матерью несколько раз, снова вернитесь к самозванке, задействовав собаку **JONNY**. Выяснится, что это на самом деле была собака **RACOON**, которая попросит вас взять ее с собой. Это ценный помощник, так как она умеет отводить от вас атаки, притягивая к себе врагов (**C**), при этом выглядит в точности как вы.
Затем идите в королевский замок и справа поднимитесь по лестнице. Метнув меч, ударьте по рычагу и пройдите вниз, в большую комнату, где

лежит красный ковер. Когда вы вступите на ковёр, шкура гепарда, лежащая на нем, заговорит. После этого загляните в комнату наверху: в ванне вы найдете золотое яблоко.

Сейчас можно отправится в школу боевого мастерства, чтобы добыть серебряную и золотую медали. Сначала идите от входа влево, на уровень средней сложности (**Intermediate Course**). Чтобы упростить себе прохождение, возьмите динозавра и войдите в воду. Поднимитесь по водопаду и выходите на берег на самом верху водоема. Пройдите чуть вверх и снова воспользуйтесь помощью динозавра, чтобы добраться до островка с золотым яблоком. Пройдя участок с шипами, идите налево.

Поднимитесь по серой лестнице с широкими перилами, и движущаяся дорожка вынесет вас к красной кнопке. Заверните направо, и в сундуках на этом участке найдется немало денег. Прыгнув на две красные кнопки по обе стороны каменного коридора, вы погасите огни, мешающие проходу. Вернувшись к движущимся дорожкам, поднимитесь наверх по четырем лестницам, спуститесь вниз и пройдите направо. Сдвиньте синие блоки в одну линию и ударьте мечом по красной кнопке. Пройдя мимо огней, поднимитесь наверх и с помощью резиновых канатов переберитесь на другую сторону. Ещераз сдвиньте синие плиты в одну линию, переберитесь через яму, и на лужайке среди цветов вы найдете сундук с серебряной медалью **SILVER MEDAL**.

Выйдя и снова зайдя на территорию школы, идите теперь вправо, на уровень высокой сложности (**Expert Course**). С разбега перепрыгните широкую яму (с помощью гепарда) и идите до конца вниз и налево. Переберитесь с помощью каната через яму, пройдите мимо огней и поднимитесь по ступеням. На площадки нужно прыгать с разбега. Переправившись по площадкам через огромную яму, поднимитесь по ступенькам и в левом верхнем углу за деревом ударьте по красной кнопке.

Пройдя через коричневый участок, идите направо, и движущиеся дорожки вынесут вас к большому движущемуся участку. Пройдите через него и идите направо по маленькому мостику. Далее снова идите вправо, пробивая себе путь через сундуки и синие блоки. Поднимитесь наверх и по желобу скатитесь вниз. Идите влево мимо огней до конца, поднимитесь по ступенькам и метните меч в красную кнопку, чтобы освободить проход. Перебравшись через яму и ударив по трем красным кнопкам, вы уничтожите огни. Идите направо и потоками вас вынесет к поляне с деревьями. Использовав все имеющиеся здесь красные кнопки, с верхней движущейся дорожки спрыгните вправо, идите до конца и затем вниз. Вы выйдете к сундуку с золотой медалью **GOLD MEDAL**. Взяв ее, вернитесь на поляну и пройдите вправо к трём синим кнопкам, – это выход.

Теперь, когда у вас есть все три медали, идите к королю в **SOLEIL**. У входа в замок **BULL** попросит вас отдать ему серебряную медаль. Ничего ему не давайте, иначе вам снова придется добывать ее в школе, а **BULL**'у она ни к чему. Получите у короля священный меч **HOLY SWORD**, который намного мощнее, чем тот, что был у вас ранее.

Теперь можно идти в **IRIS**. Зайдите в дом, находящийся внизу и поговорите с девочкой по имени **CHAI**, которая не выпустит вас из дома, пока вы не послушаете, что расскажет еебабушка, сидящая в кресле. Бабушка поведает (ответьте «yes») историю о том, как в давние времена она, будучи еще маленькой девочкой, была перенесена однажды смерчем в прошлое, а вернуться ей помогли волшебные башмачки, которые потом куда-то пропали. После этого ещё два раза поговорите с девочкой, и она скажет, что знает что-то о волшебных башмачках. Ответьте «yes», и вы узнаете, что башмачки находились в сундуке на берегу пруда в **IRIS`e**, но потом их украли.

Выйдя из дома, пройдите наверх, к гигантской яме, и поговорите с цветком. За 50 монет он посоветует вам подойти к верхнему краю этой ямы. Сделайте это, и смерч перенесёт вас в прошлое. В доме внизу девочка говорит, что у неё есть волшебные башмачки, но она ни за что не отдаст их.

Идите по дороге направо, выйдите в другую часть **IRIS'a** и перейдите наверх. В пруду вы увидите синюю черепаху **ARMADILLO**. Бросьте в воду дощечку и с нее поговорите с черепахой, которая присоединится к вам. Ее можно использовать, как площадку для переправы (нажать **C** и затем взять – **A** и бросить – **A**).

Вернитесь в ту часть **IRIS'a**, где на берегу пруда стоит сундук рядом с домами. С помощью черепахи доберитесь до него, возьмите волшебные башмачки **MAGIC SHOES**, и вы снова окажетесь в заснеженном **IRIS'e.**

Сейчас направляйтесь в пустыню, туда, где на карте появилось изображение волшебного смерча, переносящего в прошлое. Идите коротким путем, через озеро, и войдите в пустыню в самой южной ее точке (по карте). Сразу же уберите с дороги две большие плиты, ударив по красным кнопкам и пройдите налево. Вы окажетесь в городе, построенном в пустыне. Зайдя во дворец и поговорив с находящимися там на двух первых этажах людьми, вы узнаете, что дворец был захвачен монстрами, которые сейчас находятся на остальных этажах. Возможно, там еще остались люди. На втором этаже пройдите влево до конца и бросьте черепаху на красную кнопку. Поднимитесь на пятый этаж и в левом нижнем углу поговорите с человеком, сидящим за шипами. Он скажет, что можно проходить сквозь стены там, где есть светлые участки. На четвертом этаже пройдите сквозь стену к яме с квадратными площадкам и переберитесь через нее . Пройдите вправо через

шипы и спуститесь на третий этаж по лестнице. С помощью динозавра преодолейте движущиеся участки пола, пройдите налево до конца и, пройдя через стену, возьмите мешок с монетами.

Пройдите сквозь стену в другом месте, справа, поднимитесь на четвертый этаж и по этой же лестнице сразу на пятый. Идите направо через шипы (на динозавре), затем налево и снова направо через длинную яму (используйте черепаху, бросив ее, как площадку, на середину ямы). По площадкам доберитесь до лестницы, ведущей на шестой этаж. Пройдя вниз, бросьте черепаху на красную кнопку и через освободившийся проход идите вдоль стены налево, пока не увидите стоящую девочку, которую забыли здесь, когда изолировали монстров на верхних этажах дворца.

Идите за ней и по канатам спуститесь вниз. В сундуке возьмите волшебный порошок **AWAKENING POWDER**, который открывает заколдованные двери. Зайдите в дверь слева и сразитесь с огромным хамелеоном (бить его нужно, когда он становится зеленого цвета). После боя к вам присоединится **MOA**, легендарная птица с картины, которую вы оживили действием волшебного порошка. Эта птица усиливает в несколько раз способности некоторых животных, которые находятся с вами.

При попытке покинуть дворец, вас отправят в тюрьму (люди в этом дворце не доверяют друг другу и настроены не очень дружелюбно!). В тюрьме вы встретитесь с умирающей девочкой, которую вы спасли на шестом этаже. Ей не поверили, что она не монстр, так как решили, что с верхних этажей люди не могут вернуться.

Чтобы выбраться из тюрьмы, ударьте мечом стену наверху перед большим светлым участком на полу и выходите через образовавшийся пролом. Вы попадете в дом, стоящий перед дворцом. Поговорите с человеком на улице, и после этого вы окажетесь в уже знакомом оазисе. Если вы снова вернетесь в город, то не обнаружите никаких признаков присутствия людей.

Выйдя из пустыни, на карте вы увидите, что смерч переместился к северу, в **BURN DAISY**.

Войдите в дверь в стене и пройдите по площадкам через огненную лаву до большого островка, на котором найдете птицу **DODO**. Если вы используете ее, то к вашему мечу смогут притягиваться некоторые предметы (для этого нужно метнуть меч). Продолжайте двигаться влево и вверх, пока не выйдете к еще одной двери. Чтобы начать сражение с кукольным мастером **PUPPET MASTER**, метните меч с **DODO** через стенку налево, где находятся две фигуры. Бейте танцующую куклу усиленным огненным мечом по ногам. Кукла рассыпается, и какое-то время мастер-кукольник находится на полу. В этот момент и нужно метать в него меч.

Победив босса, направляйтесь в **ANEMONE BEACH**, куда переместился смерч. Идите по берегу в деревню животных (там вы были в самом начале игры). Неподалеку от входа в деревню появился белый говорящий цветок. Он говорит о монстре по имени **BARON**. Прежде, чем войти в деревню, вы должны два раза поговорить со старой обезьяной, которая просит вас уговорить всех зверей объединиться в борьбе против **BARON`а**.

Поговорив с животными (обязательно со всеми, на улице и в домах), вы убедитесь, что никто не хочет сражаться. После этого переговорите еще раз с обезьяной у входа и та уйдет, чтобы в одиночку попытаться победить монстра и спасти деревню и ее жителей. Спешите вслед за обезьяной ей на помощь! Говорящий цветок расскажет (поговорите с ним два раза), что безоружная обезьяна атаковала **BARON**'а. Цветок не знает точно место, где находится монстр, но это там, где на песке не останется следов.

Идите по берегу вниз, и вскоре вы найдете обессиленную обезьяну. Побегайте по песку ниже того места, где лежит обезьяна так, чтобы все пространство было усеяно вашими следами. Небольшой квадратный участок останется пустым. Подпрыгните на нём и вы встретитесь с **BARON'ом**. Сначала бейте катающийся песчаный шар, а потом, когда он рассыплется, удлиненные фиолетовые яйца.

После победы над монстром вы снова окажетесь в деревне. Почти все животные собрались в двухэтажном доме, где живут обезьяны. Поговорите со всеми и, в конце концов, вы опять перенесетесь из прошлого в настоящее. Золотое яблоко у входа вы можете взять, ударив по красной кнопке (бабочка и **MOA**), а затем «притянув» яблоко мечом (бабочка и **DODO**).

Волшебный смерч теперь переместился к югу, в **DAHLIA VALLEY**. Зайдите туда в южной части этого уровня, поднимитесь немного вверх, пройдите влево и спуститесь в самый низ с помощью водного потока (ударив мечом по заколоченной двери). Вы увидите вход в скале с глазами и небольшим серым конусом на крыше. Зайдя внутрь, пройдите вверх и направо, разбивая мечом шевелящиеся бугорки (они потом снова восстанавливаются), до сквозного прохода сквозь скалу.

Поднимитесь на ее поверхность и спуститесь с другой стороны. Пройдите два участка с шипами и бугорками, снова поднимитесь на другую скалу и спуститесь с нее. Пройдите направо до еще одного сквозного прохода и двигайтесь вверх и вниз по огненным потокам (с помощью динозавра), пока не дойдете до участка со множеством бугорков. Идите через них наверх и поднимитесь на скалу, прокладывая себе путь мечом. Идите влево, через мост и по канату переберитесь на другую скалу. Спуститесь с нее, пройдите под мостом, поднимитесь и спуститесь с другой скалы.

Выйдите через проход к другому проходу. Пройдя мимо огней направо, двигайтесь вверх через шипы, поднимаясь и спускаясь со скал, пока не выйдете к очередному сквозному проходу в скале. Пройдя через него, вы увидите вход в скалу, где вас ждёт босс – монстр-мать **MOTHER MONSTER** в виде большого красного сердца. Его нужно бить, задействовав пингвина и льва.

Уничтожив главного монстра, вы избавитесь от всех других монстров, которые оккупировали **DAHLIA VALLEY**. У выхода из пещеры подберите рог **HORN**. Сейчас смерч уже добрался до вашего

родного города **SOLEIL**. В своём доме вы обнаружите мальчика и девочку – это ваши родители, когда они были еще совсем маленькими.

По случаю воскресного дня почти все жители города в церкви. Пройдите в замок. Короля нет на месте, а его приближенные говорят о какой-то опасности, грозящей королю. Если вы спуститесь вниз по лестнице слева от тронного зала, то увидите, что решетки на дверях зверинца, где содержались монстры, сломаны и зверинец пуст. Поднимитесь из тронного зала по правой лестнице наверх. При вашем приближении монстры покинут помещение, где находится король, и отправятся в город. Идите снова в церковь, все монстры там. Поговорив с ними, вы увидите, что это очень миролюбивые создания и не желают никому зла. Они говорят о том, что монстры тоже бывают разные... При выходе из церкви вы встретите солдат, направляющихся туда, чтобы уничтожить монстров. Когда вы снова зайдете в церковь, все уже будет кончено... Солдаты удивлены, что монстры даже не пытались оказать сопротивление. Перед смертью один из монстров сказал, что чудовища не они, а люди, потому что, не пытаясь понять, где добро, а где зло, убивают только за то, что существа называются монстрами... Очень трогательная и поучительная сцена! Вернитесь в замок и поговорите с королем. Затем прочтите табличку на площади перед строящимся фонтаном, и вы перенесетесь из прошлого в настоящее.

Выйдя из города, вы увидите, что смерч уже над озером. Зайдя в подводную пещеру, подвиньте зеленую плитку, лежащую слева, вправо и вверх так, чтобы водный поток, когда вы прыгаете на красную кнопку на скале у входа, направился по следам от плитки и заполнил яму справа. Поднимитесь на скалу, прыгните на красную кнопку и пройдите вверх и немного правее. Задействуйте бабочку и **MOA** и метните меч наверх (по проходу, который не виден со скалы). Управляя полетом меча, разбейте красную кнопку слева (с того места, где вы стоите, она тоже не видна).

Спуститесь со скалы и на динозавре переберитесь через яму, наполненную водой. Пробивая дорогу через шевелящиеся бугорки (под ними много шипов!), двигайтесь наверх, до длинной ямы. Разбежавшись по зеленой дорожке слева, перепрыгните яму и два раза используйте черепаху, чтобы бросить еена красные кнопки и освободить проходы. Пройдите вниз и с помощью динозавра переправьтесь через участок с розовой жидкостью. Идите наверх и разбейте мечом камни, мешающие проходу. Дойдя до глубокой большой ямы, с помощью бабочки и **MOA** постройте мостки над ямой (имейте в виду, что при ходьбе они разрушаются) и переберитесь на другую сторону. Поднимитесь на скалу, пройдите по ней вниз (слева вы увидите стоящих монстров), направо и еще раз вниз, пока не увидите красную кнопку. Метните в нее меч и спуститесь по образовавшейся лестнице.

Переправьтесь на динозавре через шипы и выходите к группе монстров, ничего плохого они вам не сделают. Они говорят о Духе энергии **SPIRIT ENERGY**, которого многие пытались победить, но никому до сих пор не удавалось этого сделать. Поговорите с монстром, лежащим в проходе. Он расскажет, что монстры и рады бы уйти с Земли, но выход заколдован и необходимо разрушить специальную энергетическую защиту, чтобы ворота открылись. Монстр спросит вас, согласны ли вы попробовать победить **SPIRIT ENERGY**. Ответьте «yes», и он освободит проход.

Перед вами пять ворот, в которые вам нужно поочередно войти и победить в каждом мире какого-то монстра. Выйдя из очередных ворот, восстанавливайте свою утраченную жизненную энергию у лежащего монстра.

Зайдя в первые ворота слева, вы сразитесь с огромным глазом, который передвигается под полом. Бросайте меч, чтобы попасть в него, когда плитки разрушаются. В первых воротах справа вы должны победить две руки, которые сталкивают вас на шипы. В следующих воротах слева вы сразитесь с черной нотой, а в воротах справа вам нужно собрать все яблоки (это, своего рода, разновидность широко известной игры Pacman). В пятых, центральных воротах, вы должны очень быстро бегать по площадке и ждать, когда появятся шипы, которые постепенно уничтожают чудовище, похожее на гусеницу.

Когда будут разрушены все пять ворот, в центре появятся еще одни, где вам нужно будет сразиться со **SPIRIT ENERGY** – белым шаром. Вначале используйте комбинацию **ДОДО+MOA**, чтобы в шаре появился глаз, а затем **ЛЕВ+MOA** (и так – несколько раз). После победы над духом ворота в подземный мир будут открыты, и многочисленные полчища монстров покинут Землю.

Вы снова оказываетесь в городе **SOLEIL**, но без оружия и без друзей-животных – обычным мальчиком. Зайдите в замок и поднимитесь по правой лестнице – там заберите **JONNY**, который «гостит» у королевской собаки. Из разговора с жителями города становится ясно, что день рождения у вас только завтра, никакие гости еще не собрались и неизвестно, что подарят вам родители, которые оба пребывают в добром здравии. Так что все описанное – плод воображения, ваш и создателей этой замечательной игры!

Чтобы увидеть красочные финальные кадры, поговорите с **ALICE**, стоящей у выхода из города.

STORY OF THOR (THE)

ИСТОРИЯ ТОРА

Захватывающая приключенческая игра очень высокого уровня, насыщенная путешествиями, схватками с врагами, собирание предметов, ключей и т.д.

1 игрок	Приключения	90% Рейтинг

Предыстория

Однажды в королевстве **OASIS** два великих волшебника **REHARL** и **AGITO** чего-то не поделили и сошлись в битве не жизнь, а на смерть, в результате чего прикончили друг друга. Но остались после них два нарукавника от доспехов – золотой и серебряный.

Спустя несколько столетий, принц **ALI** во время своего путешествия на одном из островов в пещере нашел золотой нарукавник (**GOLD ARMLET**). И только он надел его на руку, как появился огненный джинн и велел принцу разыскать четырех духов, слуг **GOLD ARMLET**'а, а также выйти на бой с дьявольским серебряным нарукавником (**SILVER ARMLET**), который «владеет» душой джинна. **ALI** необходимо поторопиться, так как неприятель уже замечен на территории королевства **OASIS**. Принц садится в лодку и спешно направляется домой.

Управление

A – магия; вызов духа

B – разговор с кем-либо; отмена выбора в меню (для японской версии) или выбор в меню (для английской версии) ; удар.

Можно использовать спецудары (с **ALTKNIFE**):

– сальто с мощным ударом: удерживая **B**, нажмите ↑ ↓ ↑, затем отпустите **B** (персонаж стоит спиной к вам) ;

– «вертушка»: удерживая **B**, «обойдите» **D-pad** по часовой стрелке, затем отпустите **B**.

C – присесть и прыжок; выбор в меню (для японской версии) или отмена выбора в меню (для английской версии).

C и стрелка направления – ползти;

X – карта

Y – вооружение

Z – предметы

Избавиться от ненужного предмета можно нажатием кнопки **«Start»**.

Нажать 2 раза стрелку направление – бег.

A+B+C – убрать духа.

В игре встречается множество предметов, служащих для восполнения энергии **ALI** и духа.

Красная шкала – уровень энергии **ALI (HP)**

Синяя шкала – уровень энергии духа **(SP)**.

Предметы, восполняющие энергию ALI

Предметы	Уровень энергии
хлеб	1/4
рыба	1/2
мясо	3/4
окорок	max
эликсир	max (в случае гибели)

Предметы, восполняющие энергию духа

Предметы	Уровень энергии
апельсин	1/4
яблоко	1/2
груша	3/4
виноград	max

Предметы, восполняющие одновременно энергию ALI и духа

Предметы	Уровень энергии
маленький гриб	1/4
капуста	1/2
чеснок	3/4
большой гриб	max

Предметы, вызывающие духа в любой момент

кувшин	вызов духа воды
фонарь	вызов духа огня

зеркало — вызов духа тени
горшок с цветком — вызов духа растений

Оружие

кортик (**ALTKNIFE**)
меч (**SWORD**)
меч смерти с широким лезвием (**DEATH**)
серебряный меч (**BROAD**)
огненный меч красного цвета (**OMEGA**)
арбалет (**BOW**)
арбалет с серебряными стрелами (**METAL**)
арбалет с огненными стрелами (**FIRE**)
бомбы малого радиуса действия (**BOMB**)
бомбы среднего радиуса действия (**POWER**)
бомбы большого радиуса действия (**HYPER**)
арбалет с взрывающимися стрелами (**ATM**)

Также в сундуках могут встречаться драгоценные камни четырех цветов: красные, синие, черные и зеленые. Всего их должно быть 60, но сколько бы вы ни собрали, на ход игры это никак не повлияет.

В игре предусмотрена система сохранения игры. Записаться можно в любой момент, если вы находитесь вне помещения (выбрать «Save» и «Yes»).

Прохождение

Итак, вы прибываете на лодке в свое родное королевство **OASIS**. Идите наверх, через деревню, жители которой рады вашему возвращению. Вскоре вам придется сразиться с людоедом и его приспешниками. Победив людоеда, вы окажетесь в доме наставника. Поговорите со стариком и направляйтесь на запад, в королевский замок. Пройдите в тронный зал и поговорите со своим отцом – королем: он даст вам ключ, разблокирующий святыню воды (**WATER SHRINE**). Ваша сестра восстановит утраченную энергию, а также посоветует прочесть три книги в комнате, расположенной справа от тронного зала. Идите к выходу напротив короля и принцессы: вы окажетесь на крыше. Спрыгнув вниз, идите на восток. Пройдя мимо дома наставника, продолжайте следовать вправо, возле костра сверните вниз, поднимитесь по лестнице, и вы выйдете к **WATER SHRINE**. Победите стражника и входите. В сундуке возьмите золотой ключ, отоприте желтую дверь и победите двух стражников, чтобы открылся проход дальше. В следующем помещении исследуйте две потайные комнаты, в которые можно попасть, присев, по водным потокам с обеих сторон от центральной лестницы.

Чтобы получить ключ от желтой двери, необходимо убить людоеда, а в следующей комнате ключ вы найдете, уничтожив одну из красных прыгающих лепешек.

Пройдя через небольшое помещение со встречными потоками воды, отбрасывающими вас назад, вы попадете к первому боссу игры – гигантскому крабу. Вначале отбейте у него клешню, а затем наносите удары по голове (лучше использовать меч).

Победив краба, пройдите в открывшейся проход и возле синей двери используйте золотой нарукавник (дождитесь, пока заполнится синяя шкала, и нажмите **A** в сторону двери). В комнате нажмите B возле синего вращающегося куба, и вы получите в помощники первого духа – симпатичную водяную нимфу **DYTTO**. Магия духа: одиночное нажатие **A** – появление **MAGICBUBBLE** (водяной шар, способный погасить огонь или открыть проход в ряде случаев) ; нажать **A** два раза – **HEALING** (восстановление вашей жизненной энергии) ; нажать **A** и держать 1 сек. – **MAGIC STORM** (водяной вихрь).

Вызвать духа воды можно из любого водоема, прыгающих лепешек, водопада, капель воды.

Сейчас снова вернитесь в замок к отцу. Он расскажет о святыне позади восточного водопада (**WATERFALL SHRINE**). Выходите из замка и идите на восток до первого каменного моста, затем направляйтесь на север. Возле второго моста спрыгните в воду, подойдите к водопаду и, вызвав **DYTTO**, с помощью **MAGIC BUBBLE** откройте проход в пещеру.

Пройдите вперед до конца и за пламенем, появляющимся из стены, возьмите в сундуке золотой ключ. Поднявшись по двум лестницам справа от двери, ударьте несколько раз мечом по тому месту в стене, которое выложено синим кирпичом, – откроется вход в пещеру, где можно взять арбалет.

Откройте ключом желтую дверь и в следующем помещении уничтожьте людоеда: после него останется еще один золотой ключ. Передвиньте черный камень вверх, чтобы он прижал зеленую кнопку, – тогда слева появится маленький гейзер, из которого можно вызвать **DYTTO**. Погасите огонь перед дверью и проходите в помещение с водоемом. Возле двери в левом верхнем углу вы увидите две зеленые кнопки. Нажмите на левую, и сверху упадет камень, который нужно передвинуть на правую кнопку, – тогда дверь будет оставаться открытой. Пройдите в нее и приготовьтесь к сражению с боссом – **Черным черепом**, который выпускает огненных змей. Победив его, пройдите вперед и перед синей дверью используйте золотой нарукавник. Из красного вращающегося куба вызовите (**B**) духа огня **EFREET**'а. Магия духа: одиночное нажатие **A** – **FLAME BREATH** (пламя изо рта); нажать A два раза – **FIREBALL ATTACK** (**EFREET** превращается в огненную торпеду) ; нажать **A** и держать 1 сек. – **MELT BOMBER** (огненный шторм, распространяющийся во все стороны).

Вызвать духа огня можно из пламени или ледяного кристалла.

Оказавшись у выхода из **WATERFALL SHRINE**, идите снова в королевский замок. Король сообщит вам, что северо-восточнее

WATER SHRINE разбил лагерь подозрительный отряд. Получив информацию, идите на восток, в сторону **WATER SHRINE**, до моста, рядом с которым разложен костер. Уничтожьте злобных ежиков и с помощью духа огня разбейте кристалл, преграждающий вам путь. Пройдите через мост и из водоема вызовите **DYTTO**, чтобы загасить огонь перед лестницей. Обойдите возвышение с левой стороны и разбейте каменную стену. Появится пещера, в которой с помощью **EFREET**'а можно взять несколько призов, самый ценный из которых – «вечный» огненный арбалет. Вызовите из костра перед стрелкой внутри пещеры духа огня, нажмите два раза **A** (когда дух будет пролетать над стрелкой), и вы окажетесь на островке за кирпичной стеной. С вашей помощью **EFREET** должен пролететь огненной торпедой пять кругов. Старайтесь, чтобы он не застревал на углах, так как время ограничено. Полетом **EFREET**'а вы управляете с помощью стрелок направления и двойным нажатием **A**. Когда пять кругов будут пройдены или просто закончится время, появится телепортатор, с помощью которого вы покинете пещеру.

Теперь идите по лестнице в лагерь врага. Внутри возьмите в сундуке зеленый ключ, уничтожьте перед желтой дверью стражников и подберите выпавший у одного из них золотой ключ. Войдите в следующую комнату и отоприте зеленую дверь. Передвиньте камень на зеленую кнопку, дверь отворится, и вы сможете пройти дальше. Здесь выстрелите из арбалета по переключателю слева, чтобы открыть проход в правом верхнем углу. Пройдя в дверь, снова выстрелите из арбалета по переключателю, тогда уберутся копья, выдвигающиеся из стен. Идите дальше, стараясь не попадать под катящиеся валуны. Уничтожьте в порту рыцаря в доспехах и его помощников, и вы окажетесь на корабле. Передвиньте верхний рычаг в правое положение (откроется дверь, которая отсюда не видна), спуститесь вниз и идите к двери, по пути уничтожая всех врагов. Если вы зайде те в тайник справа, откуда появляются некоторые воины, то, разбив сундук, сможете подобрать кувшин для вызова **DYTTO**.

Идите дальше и на верхней палубе пройдите в носовую часть корабля. Появится человек в черном – серебряный нарукавник (**SILVER ARMLET**), который нашлет на вас гаргулий, а сам исчезнет. Расправившись с летающими чудовищами, вы оказываетесь в лодке и, следуя в направлении, в котором исчез **SILVER ARMLET**, причаливаете к каменистому берегу. Заходите в пещеру, переключите первый и третий рычаги, и в стене откроется проход в секретную комнату.

Пройдя дальше, возьмите в сундуке бомбы и бросьте одну на зеленую кнопку в углубление. То же самое проделайте в левом нижнем углу, чтобы отключить на несколько секунд гейзер и успеть взять в сундуке зеленый ключ.

Уничтожьте рыцаря и пройдите в дверь наверху. Чтобы остановить камнепад, нажмите на зеленую кнопку в воде и рядом в сундуке возьмите золотой ключ. Откройте зеленую дверь, затем желтую и в сундуке найдите красный ключ. Выходите из этой комнаты и слева в воде возьмите из сундука зеленый ключ. Вернитесь к зеленой кнопке в воде, поднимитесь по ступеням и пройдите направо, к ледяному кристаллу. Разбив кристалл бомбами, огненным арбалетом или с помощью **EFREET**'а, уничтожьте гаргулий, и вы получите доступ к сундукам на возвышении, в одном из которых лежит золотой ключ.

Войдите в зеленую дверь. Разделайтесь со всеми зомби и переключите рычаг, чтобы остановить валуны.

В следующем помещении разожгите погасший костер и пройдите вправо, где увидите желтую дверь. Войдя туда, победите всех противников и по появившейся в скале лестнице поднимитесь наверх. Рядом с красной дверью в стене есть секретная комната (разбейте камни мечом). Еще левее, если прыгнуть в воду, стоит сундук с синим ключом от стальной двери в маленькой комнате с двумя лестницами, где вы нашли красный ключ. Если хотите, можете вернуться назад и открыть эту дверь. Разделавшись со всеми, кто находится в комнате, в появившихся сундуках вы найдете два драгоценных камня, фонарь и кувшин. Обратно выходите через левый проход, чтобы заново не проделывать уже пройденный путь, спрыгните вниз и идите к красной двери. Войдя в комнату, сначала бросьте бомбу на зеленую кнопку, возьмите все содержимое из появившихся сундуков, а уже потом прыгайте вниз. Зажгите правый факел у двери и пройдите в следующую комнату, где вы должны будете сразиться с каменным монстром. Победив его, подберите ожерелье и идите в открывшуюся в левом верхнем углу дверь.

Вы окажетесь на улице, рядом с водоемом. Идите влево до конца, поднимитесь по лестнице и выходите к крепости. Воспользовавшись несколькими лестницами, войдите в крепость через проем в стене. Разделавшись со стражниками, откройте золотым ключом левую желтую дверь. В помещении, где находится рыцарь, в сундуке возьмите золотой ключ и вернитесь в первую комнату. Теперь откройте желтую дверь справа. Среди прочих предметов вы найдете в сундуках еще один золотой ключ, которым можно отпереть желтую дверь, находящуюся в комнате с катающимися по полу шипами. Если у вас неполная шкала энергии, в этой комнате можете выйти на балкон и немного постоять там. Так как у вас уже есть ожерелье, ваша жизненная энергия будет постепенно восстанавливаться, если вы находитесь вне помещения и не двигаетесь.

Зайдите в желтую дверь, в небольшой комнате уничтожьте набежавших воинов и в сундуках возьмите два ключа – золотой и зеленый. Зеленым ключом откройте дверь в предыдущей комнате, там вы найдете еще один такой же ключ, а также синий ключ от стальной двери. Проходите дальше и в помещении с вывигающимися из стен копьями сначала идите вправо. За желтой дверью возьмите синий и золотой ключи, вернитесь назад и зайдите в комнату, где вас атакуют людоед, рыцарь и вооруженные воины. Откройте синим ключом стальную дверь, переждите, пока взорвутся упавшие сверху бомбы и идите в желтую дверь. Вскоре вы выйдете из крепости с другой стороны. Спрыгните вниз и зайдите в проем в стене. Победив четырех магов, вы получите красный ключ. Взяв за стальной дверью, открывающейся синим ключом, несколько полезных предметов, выходите на улицу и идите к красной двери. Открыв дверь красным ключом, победите двух гаргулий и пройдите в открывшийся проход. Разделавшись с кучей противников, вы покинете крепость.

Пройдя чуть вперед, вы окажетесь в каменистой местности. Идите наверх, поднимаясь по лестницам, и вскоре вы должны выйти к крепостной стене. Поднимитесь на нее и все время двигайтесь вправо. Открыть проходы можно, нажимая на зеленые кнопки, или разжигая потухшие костры, или уничтожая всех врагов на данном участке пути. Чтобы попасть к телепортатору, бросьте на одну из кнопок бомбу, а на другую встаньте сами. Телепортировавшись и пройдя немного вперед, вы опять встретитесь с **SILVER ARMLET**'ом. Он предложит вам победить своего помощника, гигантскую рыбу, чтобы вы смогли получить устройство переноса (**WARP DEVICE**). Вы проваливаетесь вниз и остаетесь один на один с чудовищем. Ждите, когда монстр высунет язык, и бейте по языку. Старайтесь, чтобы вас не затянуло в каменную пасть.

Одержав победу над боссом и пройдя влево, вы найдете в сундуке **WARP DEVICE**. Чтобы воспользоваться им, нужно выстрелить из нарукавника (**A**) по трещине в полу. Через появившееся отверстие вы попадете туда, откуда начинали свой путь по крепостной стене.

Спуститесь вниз и на земле, неподалеку от источника в скале, найдите такую же трещину и, использовав устройство переноса, вы телепортируетесь к кратеру вулкана. Поднимаясь и спускаясь по каменным лестницам, вскоре вы доберетесь до входа в пещеру (**SHRINE OF DARKNESS**).

Внутри пещеры спуститесь по двум лестницам, пройдите вправо и перед желтой дверью победите двух магов. Один из них, находящийся на островке, оставит золотой ключ от этой двери. В следующем помещении дважды прыгните влево с высоких уступов и в сундуке найдите зеленый ключ. С того места, где стоял сундук с ключом, прыгните вниз, уничтожьте кучу нечисти, и появится синий телепортатор, который вернет вас в первое помещение. Войдя в уже открытую дверь, теперь спрыгните прямо вниз, к зеленой стальной двери.

В следующем помещении вам необходимо уничтожить всех врагов и затем воспользоваться телепортатором, появившимся справа от двери. В сундуке возьмите красный ключ, вернитесь обратно и проходите дальше, мимо шипов, к лестнице, по которой вы попадете в большое помещение, наполненное лавой.

Наступите на зеленую кнопку слева, чтобы активизировать платформу, и затем по движущимся платформам переправьтесь к красной двери в верхнем правом углу. Желательно по пути разделываться с магами, чтобы они не смогли помешать вашим прыжкам.

Открыв красную дверь, вы встретитесь с боссом – старым драконом, выпускающим пламя изо рта. Бить дракона нужно в тот момент, когда тот наклоняет голову.

Сразив дракона, переберитесь через провал и перед синей дверью используйте магию золотого нарукавника. Подойдите к черному вращающемуся кубу и вызовите духа тени (**SHADE**). Магия духа: одиночное нажатие **A** – **DARK CLAW** (может атаковать врагов и переправляться через яму, провал, «зацепившись» за специальный колышек); нажать **A** и держать 1 сек. – **DOPPELGANGER** (у вас появляется двойник, с помощью которого можно обследовать определенную часть территории).

Вызвать духа тени можно из черного кристалла или из рыцаря в доспехах. Прибегнув к помощи **SHADE**, выходите из кратера, используя колышки там, где они есть. Воспользовавшись двумя телепортаторами, из помещения с шипами выходите в дверь рядом с телепортатором, прыгните вниз и используйте еще один синий круг. Вы окажетесь в первом помещении вулкана, из которого пройдите в верхнюю дверь, спрыгните влево, переправьтесь через яму и выходите через маленькое отверстие (придется присесть).

Идите влево, прыгая с уступа на уступ (в некоторых местах с разбега). Вскоре вы выйдете к старику, сидящему на возвышении. Поговорив с ним, вы узнаете, что **SILVER ARMLET** уже находится в королевском замке, и вам следует поспешить, чтобы спасти свою семью. Также старик даст вам кольцо, восстанавливающее синюю шкалу энергии духа, даже если вы находитесь в помещении (это в том случае, если в данный момент никого из духов нет с вами). После этого в земле появится трещина, через которую вы телепортируетесь на западный берег королевства.

Черный камень в сундуке за деревянными столбиками можно взять с помощью духа тени. Поднимаясь по всем лестницам, идите на восток, к выходу с берега. Вы попадете в темный лес, пройдя через который в восточном направлении, окажетесь у королевского замка, где уже полно врагов. Идите вниз по дороге, мимо корабля. Зайдя в дом сторожа и поговорив с его семьей, вернитесь в лес. Поднимитесь по двум лестницам, пройдите прямо до еще одной лестницы, поднимитесь по ней, пройдите прямо до конца и затем налево, пока не увидите одиноко стоящее дерево. Под этим деревом находится огромное подземелье в 100 (!) подземных этажей. Если вам удастся пройти все сто этажей, в конце пути вы получите очень ценный приз – «вечный» огненный меч **OMEGA**. Сражаясь с несметным количеством врагов, вы не можете использовать для восстановления энергии ни один из имеющихся у вас предметов, но зато можете вызвать одного из трех духов. **DYTTO** может появиться из кувшина (его нужно положить на пол и использовать **A**) или из прыгающих лепешек. **EFREETT**'а можно вызвать, выстрелив из золотого нарукавника в любое пламя (например, от взрыва бомбы). **SHADE** появляется, если направить магию золотого нарукавника на рыцаря в латах.

В принципе, проходить подземелье необязательно, так как на течение игры это никак не влияет.

От одиноко стоящего дерева пройдите немного вниз и затем направо, до кристалла с духом тени. Вызвав **SHADE**, вернитесь в лес, найдите вход в святыню леса (**FOREST SHRINE**) и с помощью колышка переправьтесь через расщелину в земле. Зайдя вовнутрь, уничтожьте трех гаргулий и пройдите в открывшуюся дверь слева, где в сундуке найдете золотой ключ. Зажгите факел у двери и в дальнейшем в **FOREST SHINE** необходимо зажечь **ВСЕ** факелы и потухшие костры.

Вернитесь в первое помещение и откройте желтую дверь справа. Победив людоеда, подберите выпавший золотой ключ к еще одной желтой двери.

В следующем помещении с помощью духа огня или подходящего оружия разбейте ледяной кристалл вверху лестницы и пройдите правее, к черному кристаллу, из которого вызовите дух тени.

Использовав **SHADE**, в предыдущем помещении возьмите в сундуке золотой ключ и откройте желтую дверь рядом с черным кристаллом. Наступите на зеленую кнопку и из сундука заберите синий ключ. Вернитесь назад и откройте синюю стальную дверь. С помощью движущихся платформ найдите все потухших костры и разожгите их, а также пройдите в проход в правом нижнем углу (предварительно переправившись через воду), где зажгите факел в стене.

Как только будет разожжен последний костер, появятся красные шары с шипами. Разделавшись с ними, вы сможете зайти в открывшуюся дверь справа, где в сундуке найдете золотой ключ (не забудьте зажечь факел у двери).

Откройте желтую дверь в помещении с движущимися платформами и заберите ключ.

Теперь вам придется вернуться в центральное помещение у входа и, пройдя влево, открыть зеленую дверь. Между двумя полосами шипов возьмите в сундуке золотой ключ, слева разбейте ледяной кристалл и, победив несколько красных шаров, вы добудете первый красный ключ.

Из падающих с потолка капель воды вызовите **DYTTO**, чтобы в соседнем помещении загасить огонь, преграждающий дорогу к желтой двери. За желтой дверью вам нужно уничтожить всех зомби, чтобы открылась дверь, ведущая в следующее помещение. Здесь нажмите зеленую кнопку и вернитесь в предыдущую комнату.

В левом верхнем углу в стене появилось отверстие, пройдя через которое вы найдете синий ключ. Открыв синюю дверь, передвиньте один из камней на зеленую кнопку, а из сундука достаньте второй красный ключ. Пройдя правее, воспользуйтесь телепортатором, который перенесет вас в помещение с шипами и катящимися камнями.

Вернитесь в комнату с движущимися площадками, и в левом верхнем углу за дверью вы найдете еще один открывшийся проход. Пройдя левее, из сундука заберите третий красный ключ и воспользуйтесь телепортатором. Вы окажетесь в центральном помещении, один на один с каменным боссом. Если босс не появляется, значит, вы зажгли не все факелы у дверей.

Победив каменного монстра, пройдите в среднюю из трех открывшихся дверей. Использовав три ключа для красных дверей, вы попадете к главному боссу **FOREST SHRINE**. Можно атаковать его с движущихся платформ, а можно сделать гораздо проще: если у вас есть **ATM BOW**, выстрелите несколько раз, стоя на краю бассейна (там, где вы вошли), и с чудовищем будет покончено!

Пройдите в открывшуюся дверь наверху, у синей двери используйте золотой нарукавник, и вы возьмете последнего из четырех духов – духа

растений **BOW**. Это прожорливое существо, способное переварить даже металлические решетки! Магия духа: одиночное нажатие **A** – **BITE ATTACK** (кусает врагов и поедает решетки) ; нажать **A** два раза – **MOVE UNDERGROUND** (дух появляется из-под земли рядом с вами) ; нажать **A** и держать 1 сек. —**POISON POLLEN** (замедленное движение и частичное отравление врагов).

Вызвать **BOW** можно из зеленого растения, периодически встречающегося в разных местах.

Покинув **FOREST SHRINE**, возвращайтесь к замку и идите в дом сторожа рядом с кораблем. Проползите через небольшое отверстие в стене к решетке и с помощью **BOW** уберите ее. Идите прямо, откройте сундук и прыгните вниз, – вы попадете в замок. Там уже полно воинов, а королевская стража перебита. Следуйте прямо в тронный зал, где **SILVER ARMLET** предложит вам обменять принцессу, которую он забирает с собой, на **LARGE CUBE**, спрятанный где-то в подземелье. Этот предмет необходим, чтобы воскресить мага **AGITO**. **SILVER ARMLET** указывает место, где он будет ждать вас с **LARGE CUBE**, и вы проваливаетесь в дворцовое подземелье.

Проползите под арку справа от лестницы и двигайтесь по водному лабиринту следующим образом: вверх, вправо, вниз, вправо и вниз. Вы попадете в комнату, где нужно уничтожить всех зомби, – тогда появится сундук с золотым ключом. Вернитесь назад и откройте желтую дверь. Вызвав **BOW**, с его помощью уберите решетку внутри, и через лаз снова двигайтесь по водному лабиринту (возьмите с собой **SHADE**): вниз, вправо, вниз, вправо, вниз, вправо. Попав в комнату с двумя лазами, с помощью духа тени достаньте из сундука синий ключ, а когда уничтожите всех зомби и жуков, появится сундук с зеленым ключом. Вызовите из воды **DYTTO** и погасите огонь. Возвращайтесь через правый лаз: влево, вниз, влево, вниз, влево, вверх, влево, вниз.

Теперь откройте зеленую дверь и через лаз снова пройдите по лабиринту: вниз и сразу же направо. Вы окажетесь в комнате с синей дверью, где сразу же убейте привидение, которое пожирает энергию любого духа. Загасите огонь с помощью **DYTTO**, откройте синюю дверь, потушите еще два костра, а затем вызовите **BOW** с другой стороны водного потока. Уберите решетку, внутри разбейте ледяной кристалл и поднимайтесь наверх. Чтобы прекратить падение огромных камней, используйте **BOW**, «посадив» его на зеленую кнопку (нажать **A** и держать некоторое время).

Идите дальше и перед синей дверью за водопадом воспользуйтесь водяным шаром **DYTTO** и затем магией золотого нарукавника. Пройдите через открывшуюся дверь к золотому кубу и нажмите **B**. Куб уменьшится в размерах, и вы должны взять его. Использовав телепортатор, вы перенесетесь из подземелья в тронный зал замка. Король от перенесенных потрясений совсем плох и падает без чувств, успев сказать о том, что **LARGE CUBE** – это большое зло.

Теперь вы должны идти на встречу с **SILVER ARMLET**'ом, чтобы освободить свою юную сестру.

Выходите из замка и идите направо, на восток. Едва вы выйдете за ворота, как почувствуете, что земля вздрогнула: на утесе вверху (рядом со стеной замка) появились ступени. Поднимитесь по ним и идите прямо до черного кристалла. Вызвав **SHADE**, спрыгните вниз, поднимитесь справа по лестницам и выходите на другой экран. Пройдя влево до конца, поднимитесь по ступеням и с помощью духа тени переправьтесь через расщелину. Затем идите вверх и налево, пока не выйдете к пещере, у входа в которую вас ждет **SILVER ARMLET**. Здесь же находится и ваша сестра. **SILVER ARMLET** держит свое слово и, забрав у вас **LARGE CUBE**, говорит о том, что принцесса свободна, а вас приглашает продолжить игру с ним (так он это называет!). Принцесса благословляет вас на дальнейшие подвиги и уходит домой в сопровождении появившейся стражи, а вы идите в пещеру вслед за **SILVER ARMLET**'ом.

Чтобы пройти дальше из первого помещения, необходимо уничтожить всех врагов, находящихся здесь. Пройдя в открывшуюся дверь, идите вперед, пережидая катящиеся камни в боковых тупиках. Упав в водоем, вы снова должны разделаться со всей нечистью, и тогда появится лестница. Идите дальше, уничтожая всех на своем пути. Дойдя до трех костров, потушите их с помощью **DYTTO** и, прыгая по серым скалам, дойдите до ледяного кристалла. Разбейте кристалл, вызовите дух растений (вернувшись немного назад) и уберите решетку с двери, чтобы освободить проход. Идите в помещение с движущимися платформами. Прыгая по платформам, доберитесь до площадки справа и пройдите вправо. Уничтожив трех людоедов, нажмите на зеленую кнопку. Вернитесь к движущимися платформам и пройдите в проход в самом низу. Уничтожив гигантские шары, дойдите до зеленой кнопки, нажмите на нее и подождите, пока не взорвутся камни над лестницей. Теперь вы можете пройти к сундуку и взять красный ключ.

Возвращайтесь назад и откройте красную дверь.

В следующем помещении вам нужно зажечь факел в правом верхнем углу, тогда дверь отворится. Пройдите в открывшийся проем и справа прыгните на платформу с кнопкой, расположенную в центре. На остальных че-

тырех платформах также появятся зеленые кнопки. Прыгайте на них в той последовательности, в какой вы брали в помощники духов: гейзер, пламя, черный кристалл и растение. После этого вернитесь назад и пройдите в появившийся проход наверху.

Босса можно поразить, стреляя по глазам из золотого нарукавника энергетическими шарами, а после того, как появится третий глаз, нужно бить по нему самым мощным мечом.

После победы над чудовищем вы окажетесь в руинах. Идите направо и, уничтожив всех летающих и ползающих гадов, возьмите в упавшем сундуке золотой ключ. Идите дальше, до черного кристалла, переведите рычаг вправо, поднимитесь по лестнице и бросьте бомбу на зеленую кнопку. Спустившись, переведите рычаг в прежнее положение, вызовите из кристалла дух тени и идите в дверь слева. Откройте желтую дверь, с помощью духа тени переберитесь на другую сторону, нажмите на зеленую кнопку и вернитесь обратно в помещение. В бассейне внизу, откуда ушла вода, нажмите еще на одну кнопку и наверху над дверью возьмите в сундуке желтый ключ. Выходите через желтую дверь, снова переберитесь на другую сторону стены и идите вверх направо и вниз, по пути вызвав **DYTTO** из прыгающей лепешки. Погасите огонь, разбейте ледяной кристалл и пройдите мимо зомби через мост к замку **AGITO**.

В первом зале уничтожьте всех воинов, зажгите все факелы на стенах и переведите левый переключатель внизу в левое положение. Из сундука возьмите золотой ключ и отоприте желтую дверь. Прыгните на кнопку в центре следующего помещения, а затем по движущимся платформам доберитесь до кнопки в правом верхнем углу. В этом замке также необходимо зажечь все факелы, не забывайте делать это.

Из правого угла переправьтесь в левый, активизируйте кнопку. Зажгите факел и проходите в открывшуюся дверь. В комнате, где бродит рыцарь, вызовите **SHADE**, выстрелив (**A**) из золотого нарукавника по рыцарю. Выйдя в узкий коридор с шипами на полу, вызовите двойника и нажмите на зеленую кнопку, чтобы остановить нашествие гигантских шаров. Выходите на крышу замка, пройдите вправо до конца и в сундуке возьмите зеленый ключ. Вернитесь немного назад и прыгните в провал рядом с дверью. Вы окажетесь в первом зале, рядом с синей дверью. Переведите рычаг в правое положение. Спрыгните вниз и зайдите в открывшуюся дверь в центре зала. Там заберите из сундука синий ключ, вернитесь в помещение с движущимися платформами и зайдите в зеленую дверь справа. Из этой комнаты вам не удастся выйти, пока вы не уничтожите всех магов. В награду вы получите мощный меч **OMEGA** и сможете пройти в дверь наверху.

В следующей комнате, если вы передвинете слева и справа камни на зеленые кнопки, а затем встанете на кнопку, у двери появится черный кристалл. Взяв **SHADE** и используя магию появления двойника, вы обнаружите в полу трещину. Убрав дух тени, воспользуйтесь золотым нарукавником, и вы окажетесь уже в другом месте замка. Здесь вам нужно активизировать обе кнопки одновременно, чтобы получить красный ключ. Сделав это, спрыгните вниз и идите в правый проход. Вы снова выйдете на крышу замка. Прыгните в тот же провал, что и раньше, и зайдите в синюю дверь. Разбейте три ледяных кристалла и идите наверх, а потом влево. Прежде, чем уничтожить рыцаря возле шипов, вызовите из него **SHADE**, он вам пригодится. В следующем помещении с помощью духа тени переправьтесь на другую сторону, выходите на крышу и спрыгните вниз к двери с зеленой решеткой. Используйте **BOW**, который снимет решетку, и идите дальше, до лестницы, где увидите огонь и ледяной кристалл. Огонь затушите, а из ледяного кристалла вызовите дух тени. Поднимитесь по лестнице и используйте магию **DOPPELGANGER**, чтобы нажать на зеленую кнопку наверху, у красной двери. За этой дверью вас ожидает сражение с **SILVER ARMLET**'ом. Вначале уничтожьте серых врагов, а потом принимайтесь за **SILVER ARMLET**'а. Его можно поразить в тот момент, когда он вызывает очередное подкрепление.

Несмотря на то, что вы одерживаете победу над **SILVER ARMLET**'ом, тот оказывается бессмертным и исчезает за дверью, напоследок злорадно сообщив, что вам предстоит сразиться с воскресшим **AGITO**. Это мерзкое чудовище со множеством щупальцев, которые необходимо уничтожать по мере их появления, а самого **AGITO** бить мечом по голове.

После победы над **AGITO** выясняется, что под маской **SILVER ARMLET**'а скрывалась ваша старшая сестра **GWYN**, которая таинственным образом исчезла десять лет назад. Все это время она была под влиянием сил зла и, сея смерь и разрушения, не могла воспрепятствовать этому.

Духи благодарят вас за спасение мира и исчезают.

Золотой и серебряный нарукавники навечно упрятаны в тайник за железную дверь, а вы возвращаетесь домой, где вас радостно встречают выздоравливающий отец и сестра.

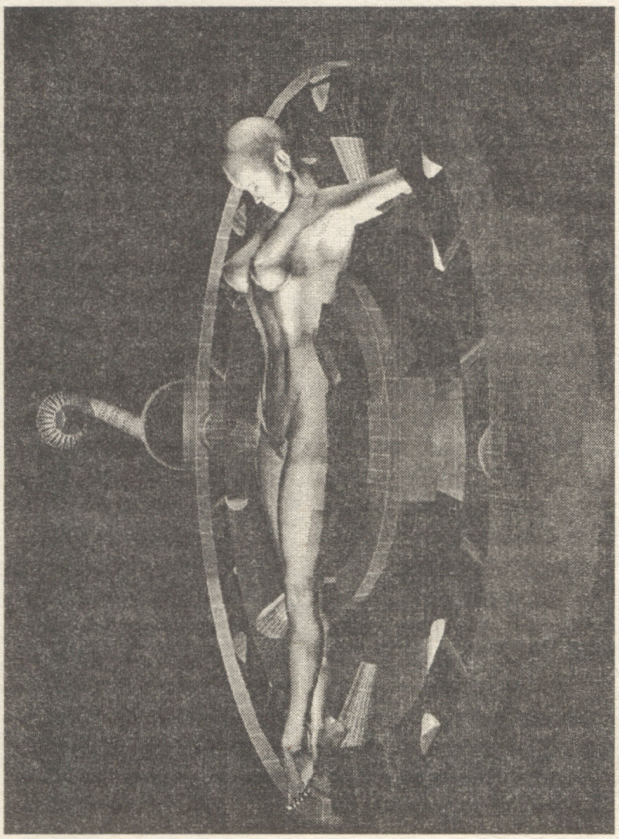
Итак, пережив немало приключений, принц **ALI** становится правителем королевства **OASIS**. Зло побеждено и можно надеяться, что мир и покой воцарятся на этой земле на многие века.

SYNDICATE

СИНДИКАТ

Смысл этой игры в том, что вы как игрок берете в свои руки управление одним мелким синдикатом и должны попробовать с помощью, как минимум, одного киборга и нескольких долларов заставить ваш синдикат господствовать в мире. Для того, чтобы усилить впечатление реальности всего происходящего, все действия на экране происходят в настоящем времени. Таким образом, вы вынуждены принимать верные решения за очень короткое время. Наряду со стальными нервами потребуется знание тактики и ловкость, чтобы уложиться в игровое время. Никаких экономических элементов, как например, торговля, в игре нет.

1 игрок	Стратегия	80% Рейтинг



Предыстория

Вы попадаете в обстановку XXIII столетия, когда мир изменился до неузнаваемости. В результате постоянно растущей конкуренции все больше крупных предприятий соединились в гигантские концерны. Им стало под силу без проблем поглощать своих мелких конкурентов или экономическими способами доводить их до банкротства.

Некоторые концерны стали мировыми монополистами, их обороты и прибыль достигли таких размеров, что превзошли бюджеты государств. Поэтому влияние этих концернов на политической арене сильно возросло.

Дело зашло так далеко, что могущественнейшие промышленники объединились и образовали мировое правительство. Его господство стало жестоким и безоглядным. Человеческая жизнь или благосостояние для боссов концернов перестали означать что- либо. Важны только оборот товаров и прибыль, независимо от того, какими средствами они получены.

По причине всевластия концернов организации, которые до этого занимались такими важными делами, как, например, охрана окружающей среды, были очень быстро вытеснены на задний план и, в конечном итоге, полностью уничтожены. В результате дело дошло до позорной и тяжелейшей эксплуатации окружающей среды, которой и так был нанесен непоправимый вред. Ни один человек больше не отваживался жаловаться на кислотные дожди или «незначительные» атомные аварии с несколькими тысячами погибших. Кто все же отваживался на протесты против мирового правительства, того сразу же уничтожали.

У людей этого времени больше нет иллюзий. Почти как рабочие XIX века, они стали рабами концернов. В результате, естественно, у людей стало пропадать желание хорошо работать, что негативно отразилось на доходах концернов. Кроме того, стало появляться все больше и больше людей, противопоставляющих себя мировому правительству и причиняющих много беспокойства мелкими террористическими актами.

Поэтому мировое правительство стало искать в этом общем хаосе решение и выход из сложившейся ситуации. В конце концов одному из европейских концернов **EuroCorp** удалось изобрести нечто, что получило название **Chip**. Речь здесь идет об одном открытии, которое немного напоминает компьютерные микросхемы XX века. Однако технический уровень и область применения, конечно, совершенно иные.

Поместив этот прибор на затылок человека, можно внушить ему любые мысли. Человек с таким прибором может бродить по отвратительным грязным улицам, а «видеть» вокруг себя прекрасную нетронутую природу, т.к. ему может быть внушено любое видение.

Это изобретение стало инструментом манипуляции населением Земли. Специально создан-

ный **Chip-Boom** следит за тем, чтобы ни один человек на Земле не остался без такого технического наркотика. Само собой разумеется, руководители концернов и мирового правительства – исключение из правила.

Но как только концерны стали чувствовать себя в безопасности, было сделано новое открытие, на которое, по всей видимости, никто не рассчитывал. Благодаря возможностям Chip перед преступниками открылись все двери, и они стали его использовать для своих темных делишек. Прежде, чем менеджеры концернов и мировое правительство смогли что-то предпринять, преступные организации заняли уже многие важные места и начали оказывать сильное давление. Если концерны все-таки жили друг с другом мирно, то преступные организации, называющие себя синдикатами, начали борьбу друг с другом за расширение своего влияния. При этом они не посылали, как это делала мафия в XX веке, агентов – людей для уничтожения противника, на смену им пришли машины в человеческом обличье – киборги. Они оснащены самыми совершенными средствами уничтожения. При этом действует железное правило – ни в одной операции не должен быть ранен настоящий человек.

Вот в такой ситуации вы и оказались после того, как получили специальное образование менеджера в Европе. Ваше оснащение оставляет желать лучшего. Наряду с восемью отвратительно выполненными киборгами вы получили несколько долларов и исследовательский отдел. Цель, поставленная перед вами, практически, невыполнима – нужно распространить влияние своего мини-синдиката на весь мир. Для выполнения этой задачи вы должны идти тем же путем, что и конкуренты: вы берете на себя управление командой киборгов, которая будет выполнять ваши диверсионные задания. К счастью, у киборгов человеческие привычки и их можно стимулировать тремя различными наркотиками. С их помощью можно добиться даже того, чтобы киборги в отдельных случаях действовали самостоятельно и интеллигентно. Однако ни одна из операций не может закончиться без вашей руководящей роли.

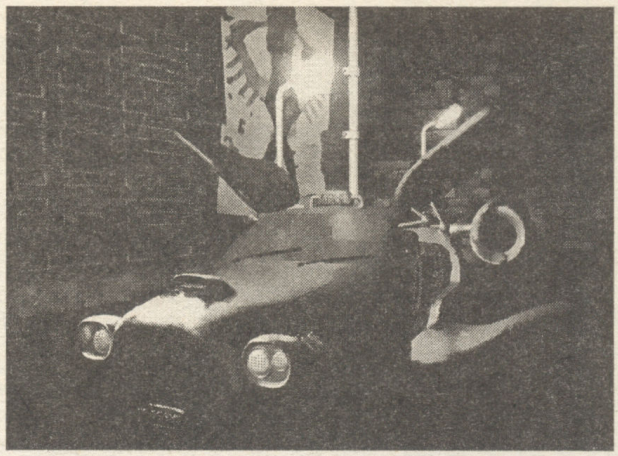
Управление

В меню

Вверх/ вниз – выбор пункта/ распределение инвестиций/ установка налога
Влево/ вправо – смена меню
B+ вбок – выбор места в команде
A – выбор пункта меню
C – отмена выбора пункта

На задании

A+ Start – покинуть автомобиль/ выбор – один агент или группа
B+ Start – выбросить оружие
A+ направление – смена агента и его вооружения
A+C – режим «страж»
A+B – режим «паника»



A+ C – режим «сон»
C – стрельба/ использование предметов

Руководство по миссиям (50 миссий)

Перечисленные ниже миссии сгруппированы по географическому положению. К каждой миссии прилагается краткое описание ее целей и советы по прохождению.

Западная Европа

Разведка доложила о том, что армейский полковник решил на старости лет предаться всевозможным порокам и занимается тем, что ворует у вас ценные ресурсы, он использует их для вооружения своих наемников.

Его база находится рядом с одним из ваших городов, население уже докладывало о беспорядках и насилии, чинимом его солдатами.

Ваш отряд будет высажен недалеко от входа в лагерь и вашей непосредственной задачей будет уничтожить полковника.

Информация по защите: В рапортах службы внешнего наблюдения содержится информация о том, что лагерь охраняют пятеро наемников, вооруженных дробовиками и пистолетами.

Информация по целям: Полковник, по-видимому, находится в самом северном здании в лагере. Если он узнает о вашем присутствии, то попытается скрыться. Нельзя этого допустить.

ТАКТИКА: Один агент с легкостью может проникнуть в лагерь незамеченным и быстро уничтожить цель. Важное замечание: хотя дробовик на близком расстоянии действует достаточно эффективно, на большом удалении лучше пользоваться пистолетом. Так что прихватите с собой и то, и другое. На всякий случай, поставьте у входа снаружи вооруженного агента.

Восточная Европа

Вражеский синдикат устроил промывание мозгов одному из знаменитых ученых, работавших на вас. Он очень быстро начал совершенствовать технику противника, это представляет серьезную опасность для вашего синдиката.

К сожалению, они вставили ему в мозг небольшой чип, который замечает активность «Убеди-

теля» и блокирует его сигнал, так что переубедить этого парня не удастся. Но т.к. позволить ему работать на врага нельзя ни под каким предлогом, то он должны быть уничтожен.

Информация о городе: Этот городок совсем крохотный, к тому же совсем не защищенный, так что у небольшого отряда не будет никаких проблем с проникновением на его территорию. Вам надо добраться до исследовательского комплекса на юго-западе и уничтожить своего умного перебежчика.

ТАКТИКА: *Т.к. сопротивление вас ждет чисто номинальное, то не стоит брать с собой тяжелую артиллерию, к тому же было бы чистейшей воды безумием позволить столь мощному оружию попасть в руки врага в результате возможной неудачи. Следуйте к лабораторному комплексу на полной скорости, не обращая внимания на что-либо.*

Центральная Европа

Маленький городок упорно сопротивляется любым усилиям вашего синдиката развернуть в нем хоть какую-нибудь рекламную кампанию, так что придется разобраться с вражеским влиянием, т.е. полностью остановить рекламную кампанию противника, выбрав метод физического уничтожения. Штурмовой отряд должен атаковать город и прекратить любую активность противника в данном районе.

Информация о городе: Городок этот, так же как и предыдущий, невелик, в главные его ворота можно проехать только на машине, так что ваш транспортный отдел предоставил в ваше распоряжение наземную машину и надеется, что вы вернете ее в приличном состоянии.

Информация по защите: Полицейских в городе почти что нет, а вражеские силы пока еще не очень велики, так что сейчас идеальное время для того, чтобы нанести удар.

ТАКТИКА: *Хорошо вооруженный отряд быстро справится с этой задачей. Держитесь плотной группой, и враги падут перед шквальным огнем ваших дробовиков. С собой берите только ружья и несколько аптечек – на всякий случай, мало ли какая старуха бросит вам в голову цветочный горшок.*

Скандинавия

Двое видных ученых сидят в небольшом домишке рядом с исследовательским комплексом, они явно вам пригодятся, так что ваш отряд получил приказ «убедить» этих ребят вступить в вашу достойную организацию.

Информация о городе: Тут имеется очень удобная канализационная система, которая идет от исследовательского комплекса прямо к реке, так что вы сможете добраться до своих высоколобых друзей , не привлекая ничьего внимания. Ваш отряд будет отправлен в канализацию на спецмашине, так что вы сможете сразу же выбраться на поверхность уже в черте города. Учтите, что канализация – очень опасное место, так что там надо быть настороже и без снаряжения о ней даже не думайте.

Информация по защите: Здесь также почти нет полицейских, так что у вас не будет особенных проблем. Правда, ученых кое-кто охраняет, так что их надо будет шлепнуть аккуратненько, не повредив ценных научных работников.

ТАКТИКА: *Некоторое оружие здесь окажется уместным. Не пользуйтесь дробовиками, т.к. они могут повредить не только врагов, но и ученых – особенно, при выстрелах по толпе. Вам понадобится только один агент, хотя можете поставить второго для страховки.*

Азия

Для того, чтобы подготовить захват города вашими рекламщиками, сначала вам надо провести разведку боем для выявления основных направлений атаки. Ваш отряд будет высажен в доках, к юго – западу от города, так что вы сможете провести тихое обследование местности, начиная с пустынного пляжа. Любые встреченные на пути части вражеских синдикатов должны быть уничтожены. По окончании дела возвращайтесь в доки, чтобы затем попасть на базу.

Информация по защите: По-видимому, вражеские патрули будут раскиданы по всему городу, так что вам придется постоянно сражаться с превосходящими силами противника. К тому же, следящая аппаратура засечет приземление вашего корабля и вас будут встречать.

ТАКТИКА: *Весь отряд надо высадить для проведения рейда. Пока вам удастся держать своих парней вместе, с полными магазинами, вы будете в полном порядке. Все что нужно -узи и какое-нибудь дальнобойное оружие. Захватите собой и аптечку.*

Монголия

Видный профессор Валкен решил посетить конференцию в соседнем городе – в лабораторном корпусе на его окраине. Он считается ведущим специалистом по кибернетике, вашим исследователям он может оказать незаменимую помощь. Лаборатории находятся в отдельном комплексе в южной части города. Ваш отряд будет сброшен на химзаводе на севере. Ваша задача – переубедить профессора в том, что ваш синдикат – самый лучший. Как только он согласится, за вами прилетит корабль и заберет. Проверьте, чтобы все агенты оказались в зоне эвакуации.

Информация о городе: Город разделен на два уровня, нижний – уровень земли, подходит толь-

ко для бандитов, бельэтаж – для богатых. Монорельс ходит в центре города, на него можно положиться, он еще никому не отказывал.

Информация по целям: Судя по рапортам, в исследовательский центр можно попасть только с верхних уровней, так что в первую очередь вам надо найти подъем наверх.

ТАКТИКА: *Маленький отряд привлечет меньше внимания, чем большой. В лаборатории вы не сможете стрелять из дробовиков, которые незаменимы на улице, так что захватите с собой пистолеты.*

Индия

Банда негодяев захватила небольшой исследовательский комплекс в этом районе, они требуют выкуп у городских властей и терроризируют население. Их начальник – бывший армейский капрал, который сам натаскал своих людей. Они тщательно охраняют свой лагерь. Командира надо убрать, у него мятежный образ мыслей.

Информация по обороне: По-видимому, бандиты вооружены, в основном, легкими пулеметами, у некоторых скорострельные пушки. Также известно, что противник довольно многочислен, неплохо натренирован и готов к действиям в составе группы.

ТАКТИКА: *Т.к. в нужный вам комплекс есть только один реальный вход, его и надо использовать для осторожного штурма. Всех охранников на периферии надо убивать дальнобойным оружием, тогда как мощное оружие ближнего боя надо использовать для уничтожения скоплений охранников, т.к. враги недооценивают вашу технологию и привыкли ходить толпой. Вы сможете их уничтожить, вообще не заходя в лагерь. Если же вам все-таки придется это сделать, то вам придется убивать врагов по одному за раз, дабы не дать им наскочить всей толпой.*

Казахстан

Ближний город был простотаки ввергнут во власть анархии после того, как его мэр безвременно скончался. Хотя события эти вас непосредственно не касаются, ясно, что в такое нелегкое время людям нужна некоторая моральная поддержка. Кстати, другим синдикатам эта мысль также пришла в голову. Вашему отряду предстоит уничтожить всех подонков, работающих на врага.

Информация по синдикатам: По крайней мере, три вражеских отряда окажутся на вашем пути. Если вам повезет, они решат друг друга перестрелять, вам останется только добить раненых, а потом рассказать кое-что местному содержателю морга.

ТАКТИКА: *Дайте врагам всласть пострелять друг в друга, сами же держитесь плотной группой, стараясь не попасть под перекрестный огонь. Ждите своего часа и просто защищайтесь. Большая часть врагов поляжет еще до того, как вы решите сдаться и пойдете со своей метлой вытирать кровь с пола. Вам пригодятся автоматы и какое-нибудь дальнобойное оружие. Поскольку эта миссия может затянуться, возьмите с собой аптечку.*

Камчатка

После того, как ваши политические союзники начали отказываться от ваших вежливых и выгодных предложений, отношения ваши перешли в совсем другую плоскость, этого так стерпеть нельзя. Чтобы восстановить статус-кво и преподать кое-кому урок, надо убить жену вашего бывшего друга.

Ваш отряд будет высажен в доках плавучего города, где, по вашим данным, враг проводит большую часть времени. Точное его местоположение неизвестно, но мы знаем координаты одного ценного информатора, который после непродолжительного допроса расколется, предварительно «убедившись» в своей неправоте.

Информация по защите: Местная полиция – вот и все, кто сможет вам помешать. Эти парни очень плохо вооружены и обучены, больших хлопот с ними не будет.

Информация по синдикату: Нет никаких причин ожидать присутствия отрядов чужих синдикатов, т.к. на их бизнес это убийство никак поначалу не повлияет. Но, на всякий случай, будьте осторожны: вдруг появятся вражеские разведчики.

Информация по цели: Цель охраняется, по-видимому, личной гвардией. Больше никакой информации нет.

ТАКТИКА: *Убийца-одиночка сможет пройти прямо к практически неохраняемому дому, не замеченным никем, кроме случайных знакомых. Когда вы придете к дому, как следует рассчитайте момент выстрела. Если дом окажется под хорошей защитой, подождите, пока жертва из него не выйдет, а затем убейте ее снайперским выстрелом в затылок, издалека.*

Урал

Вражеский синдикат терпит неудачи из-за населения соседнего города. Это связано, в основном, с тем, что ваш синдикат начал новые презентационные программы на подсознательном уровне. В результате враг отвел из окрестностей города свои части, оставив его беззащитным

перед огнем ваших солдат. Ваша цель – произвести разведку района и очистить его от остатков неприятеля.

Информация о синдикате: Вражеские солдаты не очень сильны, даже в камеру никого как следует не засадишь, будет потом полгода жаловаться. Полицейские в этом городе тоже не блещут, что вам, что врагам – всем на них наплевать.

ТАКТИКА: *Мелкое оружие вместе с автоматами для поддержки обеспечит вам успех в этой миссии. Двоих агентов вполне хватит для уничтожения всех врагов в городе, причем сделают они это очень быстро. Можно держать агентов вместе, плотной группой, можно вести одного впереди, второго, с дальнобойным оружием, сзади, чтобы прикрывать первого.*

Сибирь

Растущий город привлек внимание головного офиса, который решил создать здесь мощную базу для ваших грязных распродаж или производства фальшивых мозгов. Впрочем, город пока занят чужими отрядами, так что пока недоступен для ваших маркетологов. Пока вы не уничтожите противника, попасть туда будет невозможно. Ваш отряд должен пробиться через город и решить эту задачу.

Информация по городу: Город разделен на две части железнодорожными путями, так что единственный способ перемещаться из одной части в другую – на рейсовом автобусе, который очень быстр и эффективен.

Информация по синдикату: Последняя информация свидетельствует о том, что в городе присутствуют, как минимум, три вражеских отряда самообороны. Также известно, что вас там ждут, поэтому схватка будет жестокой, не надейтесь на легкую победу.

ТАКТИКА: *Отряд в полном составе надо высадить на окраине города, каждый человек на счету. Один или два агента должны быть вооружены оружием поддержки, их место позади. Остальные должны двигаться впереди с оружием ближнего боя, под прикрытием выстрелов своих товарищей. Постарайтесь сначала очистить от врага одну половину города, а уже потом заняться другой. Перевозите на другую сторону отряд целиком. Вы сможете всем отрядом пройти все подозрительные места без особых карательных действий. Не разделяйтесь, иначе станете легкой добычей врагов.*

Индонезия

Один из ваших информаторов оказался достаточно безмозглым и попал в полицию, его препроводили в местную тюрьму. Он располагает ценной информацией, благодаря которой объемы продаж синдиката в регионе могли бы возрасти многократно. Вашему отряду поставлена задача – ворваться в тюрьму и освободить информатора. Он извещен о готовящемся налете и ждет вас.

Информация об обороне: Тюрьмы предназначены для того, чтобы не выпускать людей, поэтому войти в них не составляет проблемы. Дворик для физических упражнений находится рядом с большими воротами. Охрана патрулирует двор по верхним дорожкам, выше уровня земли. Двое охранников находятся на смотровой башне над воротами, а остальные – в большом здании к востоку от тюрьмы. По-видимому, все они неплохо вооружены.

Информация от разведчика: В последнем сообщении, которое он передал, говорилось о каком-то штурмовом оружии, которое он якобы успел спрятать, прежде чем вошел в здание. Сообщение было искажено помехами, поэтому больше ничего разобрать не удалось.

ТАКТИКА: *Действовать как можно быстрее. Транспортный отдел на этот раз предоставил вам автомобиль, так что вы сможете попасть в тюрьму достаточно быстро.*

Когда вы войдете в тюремный двор, ваш человек будет ждать вас рядом с фонарем в центре двора. Остановитесь рядом с ним и подождите, пока он заберется в машину. После этого на полной скорости мчитесь в зону десантирования. С управлением машиной вполне справится один агент, остальные могут организовать шквал огня, убивая по пути попадающихся охранников.

Тихое место

Местное население очень страдает от нападений какого-то неясного, но злого врага, по-видимому, связанного с вражескими синдикатами. Т.к. этот городок находится в списке вашей экспансии, вам придется захватить его и удерживать.

Ваш отряд проведет быструю операцию по вытеснению вражеских частей с последующей зачисткой местности.

ТАКТИКА: *Держите своих агентов под рукой и просочитесь одним резким броском. Для того, чтобы убивать врагов, вам хватит легкого автоматического оружия, но, на всякий случай, возьмите что-нибудь мощное и дальнобойное. Для этой тонкой работы вам пригодятся схемы ведущего, выполняющего всю черновую работу, а вам остается только постреливать издалека.*

Китай

Ближайший город просто нашпигован вражескими агентами. Их присутствие постоянно растет, так что вам нужно как можно

быстрее захватить этот город, нашпиговав вражеское отребье свинцом, чтобы было неповадно.
ТАКТИКА: *Вооружите ваших ребят автоматическим оружием и покажите противнику, каково это – сражаться с машинами-убийцами. Продвигайтесь по городу как можно методичнее, так, чтобы никто не ушел из расставленных вами сетей.*

Иран

Один из ваших гражданских советников, которому вы слегка приплачивали за послушание, собирается в самом скором времени открыть торговый центр. Ему довольно многое доверяли, он имел доступ к кое-какой информации, так что он может создать вам массу проблем. Его надо убить прежде, чем он успеет продать свою информацию соперничающему клану.
Данные по городу: В этом городе есть канал, разделяющий город на две части. Торговый центр находится на северном берегу, и мост вы можете перейти только в нескольких местах, так что ваша первоочередная задача – обеспечить себе безопасность переправы.
Данные по защите: Донесения разведки говорят о том, что, как минимум, три вражеских синдиката проявляют интерес к информации, которой владеет этот советник. Также возможно, что он нанял себе телохранителей, чтобы обезопасить свое существование.
ТАКТИКА: *Сделайте безопасным ближайший мост перед тем, как переправляться на северный берег. «Узи» вполне справятся с основной массой вражеских агентов, но если вы увидите телохранителей, то разумнее будет воспользоваться дальнобойным оружием, чтобы не лезть в драку с откормленными, хорошо оплачиваемыми (в отличие от ваших конкурентов, которые живут на хлебе и воде) профессионалами.*

Ирак

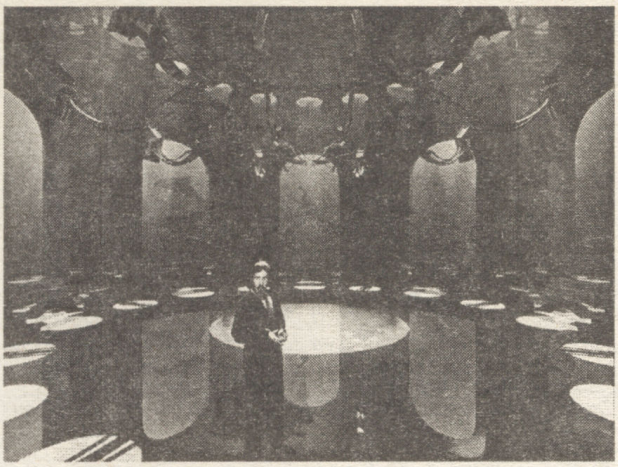
Один из ваших бывших работников решил уволиться по собственному желанию и начать собственное дело. Он использует технологию, украденную из ваших лабораторий, для усиления своих исследовательских разработок, и, разумеется ему нельзя позволить уйти просто так. Ваша задача – проникнуть в его жилище и прикончить его с максимально возможными мучениями.
Информация по городу: Под городом имеется система проходов и туннелей. Считается, что один из туннелей ведет в интересующий вас комплекс. Если вы смогли бы обнаружить этот проход, то значительно облегчили бы себе дорогу к цели, не привлекая к себе внимание властей.
Данные по цели: Объект лежит в юго-западном углу города, как раз неподалеку от железной дороги и, по-видимому, его охраняет значительное число легковооруженных стражей.
ТАКТИКА: *Убийца-одиночка имеет весьма высокие шансы проникнуть в этот район и уничтожить цель, поднимая минимум шума, но всегда полезно держать под рукой еще несколько агентов для страховки. Что касается туннелей, то туда лучше всего взять дробовики, т.к. там большинство столкновений будет буквально лицом к лицу, а на таком расстоянии нет ничего лучшего, чем горсть картечи в лицо. Если же вы решите пробираться к цели по поверхности, то попробуйте использовать для этого железную дорогу, она значительно уменьшит число неприятных встреч с полицией и прочими противниками.*

Ливия

Коррумпированный мэр ближнего города начал сосать деньги из добрых горожан уже больше года назад. Теперь народ уже едва сдерживает ненависть к этому тирану, так что самое время показать гражданам ваш синдикат в лучшем свете и предложить им свое правительство в обмен на незначительные торговые льготы. Но для начала вам надо прикончить мэра – эту грязную работенку предстоит выполнить вашей команде.
Информация по цели: Ваша мишень в данный момент сидит на конференции со своим начальником штаба, где они обсуждают, как еще ограбить простой люд, так что в данный момент вы можете нанести ему внезапный удар. Встреча происходит в большом здании в центре города.
Данные по синдикату: По данным разведки, некоторые другие синдикаты обратили внимание на эту замечательную возможность и отправили сюда свои элитные отряды для того, чтобы взять ситуацию под свой контроль. По последним данным, как минимум, три синдиката планируют три операции в этом городе и посылают туда своих бойцов.
ТАКТИКА: *Самая большая проблема состоит в том, что вам вряд ли удастся добраться до цели, не ввязавшись в драку с вражеским отрядом. По этой причине весь отряд надо вооружить стандартным патрульным снаряжением. Ваша лучшая тактика – разобраться с вражескими отрядами, прежде чем обратить пристальное внимание всех ваших агентов на мерзкого мэра. Как только доберетесь до конференц-зала, разделите свой отряд и пошлите своих людей с обеих сторон, чтобы они прикончили негодяя. Позаботьтесь об охране при помощи дальнобойного оружия. Тогда проблем у вас не будет.*

Аравия

Двое известных репортеров остановились в соседнем городе. Со своими журналистскими связями они могли бы оказаться ценными источниками информации. Конечно же, им надо пройти специальную подготовку и получить надлежащую мотивацию. Ваш отряд будет использован для того, чтобы убедить репортеров присоединиться к вашей уважаемой организации.
Данные по синдикату: Получены донесения о том, что в этом районе наблюдается повышенная активность вражеских отрядов. Пока что у них нет причин вмешиваться, но если они выяснят ваши намерения, то у вас возникнут серьезные проблемы.
ТАКТИКА: *На самом деле эта миссия совсем примитивна. Один агент с «убедителем» дол-*



жен быть выброшен рядом с каждой из целей. А третий будет с оружием в руках приглядывать за вражескими отрядами. Не надо пытаться атаковать врага, отвечайте ударом на удар, но не более того. Если вы все же устроите перестрелку, постарайтесь вывести своих репортеров из зоны перекрестного огня, а не то всей вашей «убедительности» не хватит.

Западная Австралия

Прошла информация о том, что конкуренты разработали индивидуальное защитное устройство, генератор силового поля, который позволяет агенту защищаться от пуль, причем устройство достаточно компактно, чтобы не стеснять свободы действий агента. Не надо вам говорить, какое значение будет иметь подобное устройство в будущих схватках. Нельзя позволить, чтобы подобное открытие принадлежало кому-нибудь, кроме вашего синдиката.

Ваш отряд должен проникнуть во вражеский комплекс и захватить прототип устройства.

Информация по синдикату: Т.к. столь революционное устройство обещает в корне изменить ход будущих боев, вам наверняка будет противостоять серьезная служба безопасности. По последним данным, вам придется сражаться с несколькими вражескими отрядами, вооруженными «узи» и скорострельными пушками. Эти отряды патрулируют город, чтобы застраховать новое изобретение и все лаборатории от вторжения.

Данные по защите: Система безопасности в этом городе довольно тормозная, но вот вокруг самого комплекса она очень эффективная и мощная. Ожидается встреча с несколькими легковооруженными охранниками, а также укрытыми, тяжеловооруженными отрядами.

ТАКТИКА: *Сгруппируйтесь вместе для того, чтобы противопоставить врагу максимальную ударную мощь. Когда враг начнет вас атаковать, действуйте быстро и аккуратно. Все же следует сконцентрироваться на достижении комплекса. Атакуйте само здание с двух сторон, дабы вынудить охрану здания разделиться. Дальнобойное оружие поможет вам убрать охрану, прежде чем она как следует примется за дело.*

Северные территории

Несколько мятежников-активистов были замечены за своими смутьянскими занятиями в соседнем двойном городе. Местная полиция, повидимому, не очень интересуется подрывной деятельностью, так что вашей команде придется позаботиться и о страшных бунтовщиках, и о нерадивых блюстителях порядка.

Данные по городу: Этот город разделен большим проливом надвое, сообщение осуществляется по двум большим мостам. Доступ к мостам – с проверкой документов, так что вам придется найти машину, на которой можно переехать пролив.

ТАКТИКА: *Тихая команда убийц из одного или двух агентов будет иметь наибольшие шансы на успешное убийство, не привлекая внимания полиции. Дальнобойные винтовки для точных выстрелов – вот что вам нужно, тогда вы сможете скрыться незамеченными. Один из агентов может войти в дом, чтобы прикончить мятежников, а другой должен прикрывать его со своей снайперской винтовкой.*

Смотрите за своим транспортом, т.к. он может вам понадобиться для того, чтобы добраться до зоны высадки.

Новый Южный Уэльс

Полиция в этом небольшом городке стала безбожно коррумпированной и срывает одну вашу рекламную кампанию за другой. После встречи с вашим гражданским советником было принято решение помочь вашим беспомощным друзьям избавиться от коррумпированных и бесполезных ублюдков, позорящих славный городок. Разумеется, полиция вашего синдиката наведет в городе порядок! Ваш отряд должен провести зачистку территории, уничтожив всех полицейских офицеров в этом городе.

Данные по синдикату: Одна из причин, по которым коррупция достигла столь значительных размеров, состоит в том, что, как минимум, три вражеских синдиката кормят городскую полицию. Если противник узнает о ваших планах, то непременно вышлет свои защитные отряды.

ТАКТИКА: *Высадите весь свой отряд, вооруженный легким автоматическим оружием. Если у вас кончатся патроны, то вы можете использовать снаряжение с убитых полицейских.*

В этой миссии следует провести методическое прочесывание всей территории города, а не метаться в ярости, стреляя в каждого встречного. Очищайте дом и только тогда переходите к следующему.

Мозамбик

Один из ваших военных информаторов только что информировал вас о проекте мощного оружия, над которым в данный момент работают армейские светила науки. RLX 240 – это экспериментальная переносная ракетная установка на научной базе в пустыне. По рапортам разведки, она как раз сейчас вошла в стадию физического прототипа. Разумеется, ваши специалисты хотят получить эту игрушку, и вам придется пройти

сквозь огонь, воду и медные трубы, чтобы ее раздобыть.

Информация по защите: Сама по себе база состоит из длинной аллеи, начинающейся у входа и ведущей к главному зданию. В дальнем конце она охраняется несколькими солдатами, которые вооружены довольно солидно. У них есть тяжелое вооружение, да и внутри главного здания вам придется попадать в бункеры, очень хорошо защищенные. Так что, если все это окажется правдой, то враг обладает потрясающей огневой мощью и может сжечь все, что появится на аллее.

Данные по цели: По-видимому, цель находится в охраняемой комнате на крыше дальнего здания.

ТАКТИКА: *Т.к. вам окажут очень серьезное сопротивление, то вам надо также серьезно подготовиться. Учтите, что вас атакуют с обеих сторон, так что держитесь одной из них, чтобы не сразу зажариться. Может быть, стоит послать одного агента по флангу, чтобы он попытался пройти в здание с этой стороны. О внутренней планировке здания ничего не известно, так что там вы будете действовать по обстановке.*

Заир

Капитан местной полиции собрался уйти в отставку после долгой и славной карьеры, в течение которой он изредка поступался буквой закона, когда вы его об этом просили. Его преемник, по-видимому, давно продался другому синдикату, вряд ли он будет полезным. Ваш отряд должен переубедить нового капитана и переправить его в зону высадки, чтобы отправить его в вашу штаб-квартиру для серьезного разговора.

Данные по синдикату: Вражеский синдикат узнал о вашем плане и отправил отряд прикрытия для охраны нового капитана.

Данные по цели: Цель находится в комплексе в северо- западном секторе города. Капитан не очень-то захочет изменить своим убеждениям, у него довольно твердый характер. Он хорошо вооружен.

ТАКТИКА: *Один или два агента с легким автоматическим оружием и, как минимум, одним «убедителем» должны справиться с капитаном, а вот вражеский отряд требует большего внимания, которое ему и придется уделить. Пошлите несколько сгруппированных агентов для того, чтобы расправиться со штурмовиками противника, расставьте их так, чтобы они прикрывали друг другу спины. Если вы пошлете на дело много агентов, то можете заманить врага в засаду и подавить своим численным превосходством, но ни в коем случае не завязывайте бой вблизи цели, т.к. капитану будет угрожать гибель от случайной пули.*

Алжир

Ваша последняя рекламная кампания и сезонная распродажа была сорвана вражескими агентами. Ваш отряд должен приземлиться прямо в городе и уничтожить всякие следы врага.

Данные по городу: Город разделен надвое большим проливом, через него можно переправиться только по одному мосту, который вам и следует взять под свой тщательный контроль. Т.к. это автомобильный мост, то для пешеходов он недоступен. Какой-то транспорт вам понадобится для того, чтобы перебраться на другую сторону.

Данные по синдикату: В этом городе имеется, как минимум, пять отрядов, принадлежащих различным синдикатам.

ТАКТИКА: *Для проведения такой акции ваш отряд должен быть в полном составе. Держите его в боевом построении и используйте свою мощь сосредоточенно, атакуя отдельные цели. По-видимому, вам придется сражаться с большим количеством врагов, так что следите за расходом боеприпасов. Будьте готовы к тому, чтобы снимать оружие с мертвых вражеских агентов. Не забудьте взять с собой побольше аптечек – схватка будет горячей.*

Южная Африка

Незначительная, на первый взгляд, утечка информации произошла через болтуна из вашего разведдепартамента. Информация дошла до местных властей, они расстроились, узнав о ваших боевых операциях в этом районе. После того, как с болтуном разобрались, осталась проблема излишней информации.

Вы получили информацию, что тот же самый местный авторитет должны совершить инспекционный осмотр местных казарм. Охрана вокруг казарм слишком хорошая, чтобы ваш отряд мог высадиться прямо туда, так что придется добираться пешком. Вас высадят рядом и вам придется самостоятельно найти дорогу. Разумеется, местного деятеля надо прикончить.

Информация по цели: Цель встречается с командиром базы на северном транспортном контроле. Т.к. она только что приехала на машине, то, увидев вас, может немедленно смыться.

Данные по обороне: Т.к. на военных базах оборона бывает поставлена на широкую ногу, вам предстоит столкнуться с ожесточенным сопротивлением. Вы можете ожидать, что все пешие солдаты будут вооружены легкими автоматами, но, кроме этого, там будут несколько тяжеловооруженных солдат. Неясно, сколько человек окажут вам сопротивление, но вам придется очень нелегко. По всей вероятности, вас

встретят, как минимум, тридцать человек, а, может, и больше.

ТАКТИКА: *Первым делом вам надо пробраться в сам комплекс. Для этого вам понадобится какой-то транспорт. Если вам удастся собрать всю группу вместе, то при должном внимании и осторожности вы сможете избежать засад и, концентрируя огонь в первую очередь на тяжелом оружии противника, сможете спасти свой отряд, избежав серьезных потерь. После того, как цель будет уничтожена, прибудет бронированный транспорт для того, чтобы отвезти вас в зону высадки. Он не будет долго ждать, поэтому поторопитесь.*

Судан

Двое уличных хулиганов в соседнем городе работали информаторами на вражеский синдикат, они продавали информацию о разведывательной активности в этом районе. Это совершенно беспрецедентная наглость с их стороны, так что вам надо незамедлительно отреагировать и показать этим парням, что бывает с доносчиками. Желательно это проделать при помощи оружия крупного калибра.

Данные по синдикату: По-видимому, они знают, кто ими интересуется, и эту информацию они передали своим офицерам связи. Вы можете встретить сопротивление со стороны нескольких вражеских ударных отрядов.

Данные по цели: Цели разделились в надежде затруднить вам работу. Мы подозреваем, что они затаились в личных квартирах в восточной и южной частях города.

ТАКТИКА: *Постарайтесь сначала разобраться с вражескими отрядами, так, чтобы они не могли вас отвлекать от основной работы, когда вы к ней приступите. Когда вы убьете всех вражеских агентов, то сможете убить и свои цели, по одной или обе сразу. Точно известно только одно – вам передается местонахождение только первой цели, так что работать лучше по порядку.*

Кения

Один из ваших секретных агентов обнаружил, что его раскрыли, и пытается уйти от погони. В этот момент она находится в соседнем городе и несколько вражеских отрядов уничтожения начали за ней охотиться. Они не должны ее поймать, т.к. она имела доступ к очень важной официальной информации.

Ваш отряд будет высажен поблизости и вам надо будет ее эскортировать к месту встречи.

Данные по синдикату: В последний момент ваши сканеры обнаружили три десантных корабля, направляющихся к городу. Судя по полученной ранее информации, каждый корабль везет четырех агентов, так что всего их в городе будет двенадцать.

ТАКТИКА: *Убивайте врагов издалека, т.к. иначе случайные выстрелы могут убить эскортируемую разведчицу. Она сама может постоять за себя, так что, если нужно, она сама найдет, как выбраться из любой сложной ситуации, но ей постоянно нужна огневая поддержка, чтобы врагам не удалось сесть ей на хвост. Трое или двое агентов должны быть высажены с автоматами и дальнобойными винтовками, при этом взрывчатку с собой не берите, также как и дробовики, а не то, не дай бог, шлепнете свою девицу, то-то будет радости.*

Мавритания

Известная женщина-ученый работает над военной программой рядом с вашей базой. При этом она не осознает важности своей работы. Военные хотят, чтобы она как можно скорее завершила свою работу, и поэтому она тщательно охраняется. Ваш научно-исследовательский отдел весь трепещет в предвкушении встречи с этой прелестной леди – им так хочется поболтать с ней и узнать, о чем ей известно. Ваш отряд должен убедить этого видного исследователя сходить к вам в гости на чашечку чая.

Данные по обороне: Пока она работает в здании лаборатории, там очень много охраны, эти охранники очень хорошо обучены и прекрасно вооружены, хотя, конечно, не так, как ваши ребята.

Данные по цели: Вместо того, чтобы держать бедняжку взаперти все дни напролет, ей иногда разрешают пойти прогуляться. Это, разумеется, самый уязвимый момент во всей системе, хотя по пути за ней все равно следует охрана.

ТАКТИКА: *Если есть возможность проявить себя как снайпера, не упускайте ее. Двое агентов должны провести операцию, один с «убедителем», а другой с дальнобойной винтовкой. Как следует осмотрите территорию и особенно пункты охраны вдоль пути – перед тем как ринуться в бой, ваш снайпер должен снять охранников с максимальной дистанции, тогда как другой агент приблизится к цели и «убедит» ее. Постарайтесь не растревожить охранников, т.к. они могут случайным выстрелом убить прекрасную леди.*

Нигерия

В соседнем городе появилась активистка, которая уже показала себя как знатный лидер и прирожденный организатор. Еще лучше ее навыки подпольной конспирации и развития коммуникаций. Если бы вы смогли «убедить» ее, то она стала бы вашим ценным союзником. Ваш отряд будет выброшен где-то поблизости.

ТАКТИКА: *Агент-одиночка, по-видимому, будет иметь больше всего шансов справиться с этой работой, поднимая минимум суматохи. Если вражеские синдикаты покажут свое присутствие, это означает, что вам надо прихватить с собой еще парочку надежных парней в качестве страховки. Они смогут вести заградительный огонь, когда ваш первый агент обнаружит цель и будет ее уничтожать.*

Перу

Военный советник вражеского синдиката забаррикадировался в бункере, находящемся в городе. Он весьма ценится врагом, но вам от него никакой пользы, информаторов у вас, слава богу,

хватает, так что этого неудачника надо застрелить. Вражеский синдикат, по-видимому, попытается обеспечить серьезную защиту своему офицеру внутри города, так что ваш ударный отряд будет высажен вне центра города, рядом со входом в транспортную систему. Вы должны проникнуть в бункер и уничтожить цель прежде, чем враг успеет ее спасти.

Данные по городу: Город сам по себе находится на нескольких уровнях, поднятых специальными опорами. Т.к. лестниц с нижних уровней на верхние почти нет, то тем, кто упадет с главного уровня, будет очень трудно вернуться обратно.

Данные по цели: Бункер сам по себе не очень-то крутой. Вы можете приехать в него на машине по длинному туннелю, но вам, к сожалению, такую машину не предоставили, так что придется пройтись по туннелю. По-видимому, вход в туннель находится рядом с доками на южной стороне города.

ТАКТИКА: *Советник совсем не дурак, и если он увидит вас, то, несомненно, попробует вызвать себе подмогу либо попытается бежать. Вам надо поставить стражника у заднего входа на случай, если он захочет пуститься в бега.*

Аргентина

Один из ваших тайных агентов попал в засаду, когда он находился на пути к своему месту высадки. Его машина была взорвана, а его самого теперь везут в центр враждебного города. Ваш отряд должны быть десантирован поблизости от него, и вы проследите за тем, чтобы он добрался до своего места назначения в целости и сохранности.

Данные по цели: Вы связались с целью и предупредили его о вашем прибытии, так что он получил приказ ждать ваш отряд до того, как вы начнете движение к безопасному району.

Данные по синдикату: Несколько синдикатов очень обрадуются, если им удастся наложить свои волосатые руки на вашего парня, так что надо ожидать, как минимум, три вражеских отряда, посланных его захватить. Вы должны проследить, чтобы и волос не упал с его головы.

ТАКТИКА: *Полный отряд должны быть высажен для того, чтобы обеспечить максимальную безопасность цели, так что попытайтесь находиться на прямой линии, между врагами и целью, но не стойте к нему слишком близко, т.к. случайная пуля, летевшая в вас, может его поразить. Один из ваших агентов должен расчищать дорогу перед вами, для того ,чтобы тихо отвести цель в безопасное место.*

Венесуэла

Один из ваших агентов старой модели решил взбунтоваться и предать вас после одной слишком интенсивной инъекции адреналина. Это, кстати, девица. Ее подобрали полицейские и теперь допрашивают на конспиративной квартире. Т.к. она работала на вас, то у нее есть жизненно важная информация о вашей тактике и военных операциях, а также разработках оружия. Разумеется, если она расколется, это будет катастрофой, так что вам надо убить ее, прежде чем она начнет говорить.

Данные по цели: Конспиративная квартира находится в центральном районе города. Предварительные разведданные говорят о том, что этот дом с флангов окружен двумя большими зданиями и что единственный путь во двор – это крыша, а затем вниз по уступу.

Данные по обороне: Т.к. врагу не каждый день удается захватить агента синдиката, вы можете ожидать довольно серьезную охрану, ждущую вас на подступах к дому. Несмотря ни на что, им не удается выстоять против хорошо вооруженного штурмового отряда.

Данные по синдикату: Без всякого сомнения, этот агент будет очень интересовать конкурирующие синдикаты, так что вы можете ожидать активность нескольких вражеских синдикатов в районе цели. Им нельзя позволить наложить свою грязную лапу на вашего агента, не подпускайте их на дистанцию действия «убедителя», чтобы они не получили доступ к функциям ее верхней памяти.

ТАКТИКА: *Маленький отряд из одного-двух агентов должен на полной скорости прорваться к конспиративной квартире и очистить крышу. Когда вы это сделаете, другой агент может переместиться во двор и выполнить миссию. Двое других агентов будут отвечать за организацию заградительного огня, если таковой понадобится. Самая важная их задача – предотвратить появление вражеских агентов на крыше. Для этого надо как можно активнее пользоваться дальнобойным оружием – это дело охраняющих крышу. Тем же, кто разбирается с охраной и целью миссии, хватит легких автоматов.*

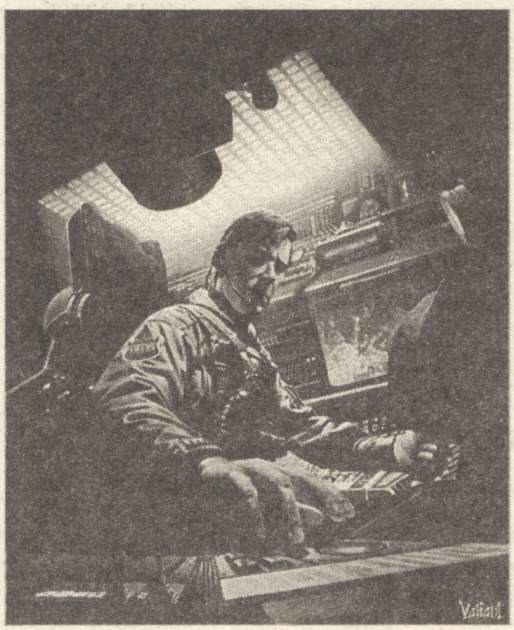
Колумбия

Один из ваших исполнителей нуждается в медицинской помощи. К сожалению, доктор находится вне пределов вашей досягаемости, к тому же у него нет лекарств. Вам нужен кто-

то, кто сможет достать для доктора все необходимое, а потом организовать ему надежное сопровождение, чтобы спокойно доставить его к больному.

Данные по цели: Гражданские машины скорой помощи имеют достаточный запас инструментов для полевой хирургии, так что одну такую машину вам придется захватить. Если вы сможете ее найти и привезти к доктору, то все остальное будет делом техники: – знай себе отгоняй вражеских агентов – и все.

ТАКТИКА: *Выстрелите по амбулаторной машине прежде, чем вы пойдете к доктору. Для того, чтобы вести машину, нужен только один агент, а второго вам следует отправить к доку, чтобы охранять его , пока машина будет в пути. Когда вы доберетесь до доктора с машиной, пустите его за руль, пусть ведет, а вы отвечайте за безопасность в пути.*



Данные по синдикату: Враг, которому принадлежат бронетранспортеры, не собирается радоваться вашим планам. Будьте готовы к вооруженному отпору со стороны нескольких отрядов противника.

ТАКТИКА: *Один из агентов должен проникнуть в комплекс и уничтожить бронетранспортер, Если вам удастся правильно выбрать цель, все будет в порядке. С собой надо брать либо огнеметы, либо вспомогательное оружие. Если у вас есть взрывчатка, берите и ее.*

Бразилия

В Бразилии вражеский синдикат организовал базу для снабжения своих операций. Они собираются оставлять там своих солдат на отдых. В качестве приготовления к штурму ваш отряд должны проникнуть на базу и уничтожить всю находящуюся там технику. Нельзя оставлять ни следа после своей атаки.

Данные по городу: База находится к западу от города и, по-видимому, до нее можно добраться по единственной дороге.

Данные по охране: База в данный момент недоукомплектована личным составом, так что сейчас самое время нанести удар, т.к. для защиты ценной техники имеется только один отряд, который следит за выполнением последнего этапа строительных работ.

ТАКТИКА: *Очевидно, вам придется найти какой-то транспорт, чтобы попасть на базу. С собой вам надо взять тяжелое оружие или штурмовое оружие для ближнего боя, чтобы уничтожить машины врага, тогда как агенты с оружием поддержки и дальнобойными винтовками уберут охрану издалека. Учтите, что ту машину, на которой вы приедете на базу, также надо уничтожить.*

Уругвай

Рядом с вами остановится вражеский конвой – для того, чтобы заправиться и дать отдохнуть личному составу. В одном из бронетранспортеров сидят потенциальные агенты. Также там имеется масса документов и полезной информации. Ваш отряд должен ворваться в ангар, где стоят машины, и уничтожить нужный вам бронетранспортер, затем украсть бумаги и вернуться на место встречи.

Парагвай

Вражеский секретный агент провалился и теперь не отвечает на запросы и не выполняет ни ваши команды, ни вражеские. Судя по информации контрразведки, он имел доступ к самой секретной информации, которая крайне пригодится вам.

Ваш отряд будет отправлен на дело с переносным устройством связи, подключенным к «убедителю». Если вам удастся его убедить, то вы сможете выкачать из него все данные. Вам надо привести агента в нормальное состояние прежде, чем до него доберется кто- нибудь еще.

Данные по синдикатам: По крайней мере, три вражеских отряда находятся на пути сюда, чтобы разобраться с целью по-свойски, так что, если они вас «переубедят», то вы провалите миссию.

ТАКТИКА: *Один агент с «убедителем» сможет прорваться через город, не поднимая большого переполоха, а потом «убедить» этого свихнувшегося парня. Как только вы получите связь, вся информация будет передана в головной офис вашего синдиката по спутниковому каналу.*

Гренландия

Мелкий поставщик вооружений вашего синдиката был раскрыт военными, и теперь у вас начались проблемы с вооружением. Эту печальную ситуацию надо немедленно исправить, промедление смерти подобно. По данным разведки, именно мистер Карсон заложил вас военным, дал им полную информацию о поставках оружия и вообще повел себя как последнее ничтожество. Вы давно за ним наблюдали, а теперь ваши подозрения подтвердились, т.к. он посетил военный тренировочный лагерь.

Хотя было бы значительно проще убить его, он может владеть полезной информацией, так что его можно будет использовать против армии. Придется штурмовать лагерь и «убеждать» мистера Карсона. После того, как вы его «убедите»,

ступайте на посадочную полосу рядом с лагерем и уходите подальше от этого негостеприимного места.

Данные по транспорту: К лагерю можно подобраться только через главные ворота; транспортный отдел подобрал для вас подходящую машину.

Данные по обороне: Разумеется, там имеется значительное военное присутствие, хотя все вояки и вооружены всего лишь легкими автоматами. Кроме того, там есть несколько охранных башен по периметру. Неизвестно, как они вооружены, но их надо уничтожить при первой возможности.

ТАКТИКА: *Для того, чтобы уничтожать башни, надо взяться за снайперскую винтовку и действовать с максимального удаления, чтобы не попасть под мощный ответный огонь. Один агент может болтаться позади остальных и поддерживать их снайперским огнем. Взрывчатку с собой брать не стоит, т.к. вы можете нечаянно уничтожить цель миссии. Когда вы появитесь на территории лагеря, солдаты ринутся на вас плотной массой.*

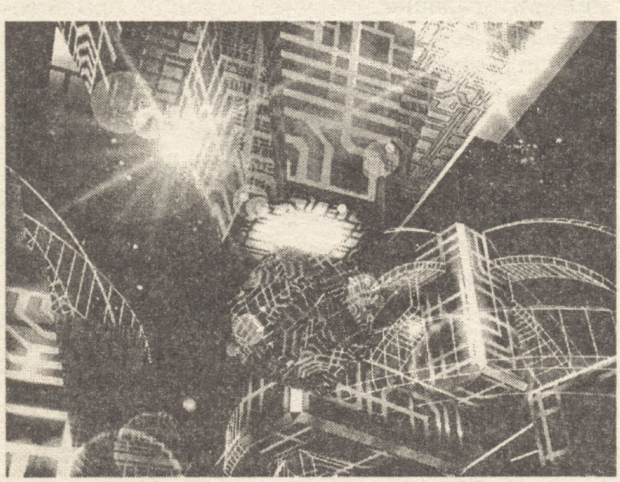
Калифорния

Доктор Колдуэлл сделал весьма серьезные открытия в области химического оружия и теперь стал очень ценной персоной для компании, на которую он сейчас работает. В данный момент другие синдикаты им вплотную заинтересовались, хотят взять его к себе на работу. Этого нельзя допустить, так что вам придется убедить доктора сменить офис на более надежный, поблизости от штаб-квартиры вашего синдиката.

Данные по городу: Химический завод, где работает доктор, находится в юго-восточном углу города.

Данные по обороне: Считается, что доктор достаточно хорошо осведомлен о деятельности синдиката, его интересах и методах воздействия, так что вполне логично предположить, что он нанял себе телохранителей. В таком случае вы можете встретить на этом секретном заводе удвоенную бдительность, а также хороший вооруженный отпор.

ТАКТИКА: *Из-за близости и агрессивности вражеских синдикатов вам придется десантировать отряд в полном составе, вооружив людей автоматами. Если химический завод хорошо защищен, то возьмите с собой дальнобойное оружие, чтобы аккуратно прикончить охранников, которые шляются по округе. Благодаря невероятной прочности этого оружия жизни доктора ничто не будет угрожать.*



Северо-восточные территории

Армия разработала новое противотанковое оружие, и ваши исследователи очень хотят с ним познакомиться. Оно было спроектировано и создано на Военной Базе Сараген в юго – восточной части города. По имеющимся данным, оружие до сих пор хранится на базе.

Общие данные: Первая ваша задача – добраться до базы, затем вам предстоит сразиться с отрядами конкурентов, пришедшими на помощь военным. Ваш синдикат не хочет терять своих вложений. Смотрите за тем, чтобы вражеские агенты не спутали вам все карты.

Данные по обороне: Т.к. база – военная, то она, соответственно, отлично защищена. По-видимому, у ее защитников есть самая современная военная техника. Так что ждите ожесточенный отпор.

Данные по цели: Считается, что само по себе оружие хранится в закрытом охраняемом помещении в южной части базы.

ТАКТИКА: *Вам надо отправить на дело отряд в полном составе. Непосредственно перед операцией разделите его на две группы, которые вы пошлете на штурм лагеря, так что даже если одну из них уничтожат, то у второй будет шанс прорваться. Для уничтожения орудий базы и ее охраны используйте дальнобойное оружие, а вот с остальными ребятами расправиться вам помогут милые вашему сердцу скорострельные пушки.*

Аляска

Военные сконструировали небольшую крепость рядом с одним из заводов вашего синдиката. По вашим данным враг собирается использовать эту крепость в качестве опорного пункта для атак на ваш завод. Вам необходимо нанести превентивный удар по врагу. Вы выступаете во главе штурмового отряда, вашей команде поручено атаковать в первых рядах и нанести противнику максимальный ущерб, прежде чем отступить и дать главным силам завершить атаку.

Основная ваша цель – командующий базой, которого нельзя упустить. Не дайте ему убежать с базы. По вашим данным в крепости есть два бронетранспортера, которые также надо уничтожить. Также там есть медицинская спасательная машина, оснащенная очень интересным оборудованием. Вам надо его украсть и вернуться в зону высадки для того, чтобы отступить и посмотреть, как догорают остатки крепости после удара основных штурмовых отрядов. Для этой миссии вам будет выделен транспорт.

Данные по городу: Имеются два входа в крепость, основные ворота хорошо защищены, так что единственный безопасный въезд для машины – это через боковые ворота. Оттуда вы сможете попасть на крышу. Там также полно охраны – она облюбовала себе снайперские позиции.

ТАКТИКА: *Фронтальная атака с использованием машины даст вам шанс пройти сквозь огонь, зато за воротами наступит относительное затишье. Когда вы, наконец, очутитесь на территории базы, без особого шума и заявок на победу, вы сможете высадить всех своих агентов. Их надо вооружить оружием для ближнего боя и взрывчаткой, чтобы они взорвали БТР. Отступать лучше всего на амбулаторной машине, так что не уничтожайте ее.*

Юкон

Миссис Вествуд довольно долго угрожала одному из ваших работников скандалом, если он не признает ее претензии. Ему ее поведение перестало нравиться, он счел ее очень занудливой и утомительной и попросил ваш отряд в свободное время с ней разобраться – изменить ее точку зрения, не прибегая к пыткам и убийствам. Вашим ребятам поручено «переубедить» миссис Вествуд, объяснить ей, что к чему, и отвезти, откуда взяли, если от нее что-нибудь останется.

Данные синдиката: Как минимум, два вражеских синдиката заинтересовались судьбой миссис Вествуд и отправили свои отряды, чтобы захватить ее. Таким образом, у вас могут начаться серьезные неприятности, если только вы не поторопитесь и не проявите в этой миссии особое хладнокровие. Убивайте их без зазрения совести, они ведь тоже планируют использовать не совсем джентльменские методы.

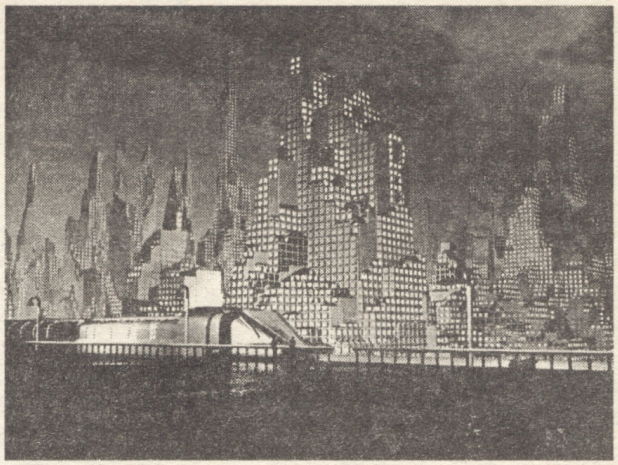
Данные по цели: Цель – в маленьком домике на юго-востоке города. По-видимому, у нее есть телохранитель, хотя информация непроверенная.

ТАКТИКА: *Основная проблема в этой миссии – опередить вражеских агентов, которые представляют из себя довольно значительную угрозу успеху миссии. Вам надо послать на дело полную команду с самым лучшим вооружением, а также несколькими индивидуальными медицинскими пакетами. Помните, что вам надо опередить ВСЕХ противников – это нелегко. Пошлите одного агента с « убедителем» обрабатывать стерву, а остальным поручите агентов других синдикатов. Желательно убивать их в почтительном удалении от вашей цели.*

Роки

Один из друзей вашей корпорации раньше владел фермой, которую потом взяли себе военные; по-видимому, они используют ее как наблюдательный форпост для ведения своих операций в этом районе. У вас есть основания считать, что здесь планируется удар по вашим заводам, а координироваться он будет с фермы. Вашего друга с женой против его воли содержат в одной из служебных построек. Ваш отряд должен нарушить вражеские коммуникации и заодно спасти вашего друга и его жену. Для этого вам придется их «переубедить».

Данные по обороне: Это военная операция, так что вы можете ожидать довольно активного сопротивления. У них масса резервов, с которыми вам не справиться, поэтому делайте свое дело



как можно быстрее и отступайте. Их основное оружие – легкие автоматы, но могут пойти в ход и более серьезные штуковины.

Данные по цели: Основной коммуникационный узел находится в задней части БТР, который припаркован во дворе. Для того чтобы разрушить коммуникации противника, вам будет достаточно уничтожить БТР.

Данные по цели: Пленников содержат в одной из хозяйственных построек. Насколько вам известно, они находятся к югу от основного комплекса. Их, вероятно, охраняют, и они очень напуганы. Так что их придется убедить покинуть этот район.

ТАКТИКА: *Ваш отряд должны быть разделен на две части при выполнении этой миссии. Одна его часть проследует во двор и займется коммуникационным оборудованием. Как только вы уничтожите БТР из противотанкового оружия, вы сможете разобраться с охраной при помощи автоматов или же штурмовых ружей. К этому времени ваш второй отряд должен добраться до здания с пленниками; как только вы уничтожите коммуникации, убейте охранников, «переубедите» пленников и спасайтесь. Кстати, вам пригодится автомобиль, который предоставляется вам для проведения этой операции, его вы можете использовать для отступления.*

Южные Штаты

Богатая вдова владельца вражеского синдиката купила себе небольшой городок в полное распоряжение. Она построила себе дом на маленьком острове западной части города и организовала там мощную финансовую и полицейскую поддержку.

В связи с этим ваши информаторы в городе начали чувствовать себя не слишком уютно и поток данных о противнике начал сокращаться. Во всем виновата вдовушка, которой самое время присоединиться к своему муженьку. Операцию надо проводить без лишнего шума и как можно быстрее.

Данные по синдикату: Последнее сообщение, которое вы получили, прежде чем связь прервалась, касалась того, как вражеский штурмовой отряд прибыл для проверки эффективности управления городом. По вашим предположениям этот отряд был предназначен для личной охраны властительницы судеб этого городка.

Данные по целям: До них очень трудно добраться, т.к. до острова пешком не дойти, а периметр его 24 часа в сутки патрулирует вооруженная до зубов охрана.

ТАКТИКА: *Единственный вариант убить вдову – это поразить ее выстрелом из снайперской винтовки с крыши соседнего здания. Если вы все сделаете правильно, то она умрет до того, как охранники поймут, что к чему. По-видимому, агент-одиночка привлечет меньше внимания, чем большой отряд, а вражеские синдикаты с меньшей вероятностью засекут ваше присутствие.*

Мексика

Один из ваших подпольных агентов был задержан за линией фронта врага и теперь местонахождение его неизвестно. Он занимался разведкой на территории противника и в этот момент его атаковали. Информация, им собранная, хранится в личном сканере, который он носит с собой. Ваш отряд будет сброшен в ту точку, из которой он в последний раз вышел на связь, и вам надо будет найти его сканер и принести его к зоне высадки.

Данные по цели: Сканер испускает сигнал, который отражается на вашем стандартном переносном сканере. Ваша разведка сообщает, что он находится в юго-западном районе города.

Данные по синдикату: Сканер и его данные представляют значительный интерес для ваших конкурентов, так что они отправят свои поисковые группы одновременно с вами; не вы один рыскаете по этому городу в поисках сканера, ваши поиски будут перемежаться яростными перестрелками. Учтите, что враг на этот раз особенно хорошо оснащен.

ТАКТИКА: *Заберитесь в нужный вам район, а потом достаньте сканер как можно быстрее. Если возможно, не ссорьтесь с врагом, просто поставьте себе цель сохранить свою жизнь и спасти оборудование; если же на вас нападут, то попытайтесь заманить врага в котел и атаковать со всех сторон. Разделите свой отряд для того, чтобы врагу пришлось атаковать сразу несколько целей и разделить свою огневую мощь.*

Новая Англия

Соседний город только что восстал против своего местного правительства. В результате этого целый город оказался в состоянии анархии. В ходе переворота три политических кандидата появились на небосклоне, три человека, которые могут пригодиться, когда надо будет заново создавать управление городом. Ваш отряд будет сброшен в центр города, и вы должны будете «переубедить» кандидатов перед тем, как возвратиться в зону высадки.

Полицейские данные: В результате хаотических беспорядков полиция прекратила существование. Так что вы можете делать все, что вам взбредет в голову в черте города.

Данные по синдикату: Разумеется, ситуация складывается таким образом, что к городу привлечено очень много внимания. Кажется, несколько вражеских отрядов находятся на пути к городу. Есть надежда, что они увлекутся междоусобицей, а вам предоставят свободу действий.

ТАКТИКА: *Вам надо обеспечить себе безопасность, так что берите максимально большую команду. Не забудьте «убедитель». Что бы вы ни собирались делать, избегайте прямого контакта с противником до тех пор, пока не справитесь с целями миссии. Ни в коем случае не вставайте на линию огня между двумя соперничающими группировками. Когда выполните миссию, можете спокойно пройтись по улицам города и добить оставшихся уродов.*

Колорадо

Важный и очень талантливый министр собирается покинуть страну. Вы знаете, что у него есть конфиденциальная информация о вашем синдикате, так что для того, чтобы обеспечить себе душевный покой, вам придется его убить. От станции до аэродрома его сопровождает вооруженный конвой. Вашим агентам надо перехватить конвой и убить министра прежде, чем он успеет сесть в вертолет.

Данные по безопасности: Весь маршрут отслеживается полицейскими и офицерами в штатском. Они вооружены и готовы к неожиданностям. Весь конвой состоит из двух бронетранспортеров и полицейского автомобиля, в котором едет цель.

ТАКТИКА: *Один агент в данной ситуации будет иметь не меньше шансов, чем целый отряд. Трудность с наведением заставит вас быстро бежать за конвоем, уничтожать полицейский автомобиль придется из тяжелого оружия. Есть более тяжелый и рискованный маневр – украсть машину, пристроиться к конвою, а затем, когда мишень выйдет из машины и пойдет к вертолету, расстрелять ее из автомата. В таком варианте все надо очень аккуратно рассчитать. Но зато все получается гораздо интереснее.*

Войдите в экран ввода пароля и наберите HACKER 5QVAD. – вы сможете выбрать любое оружие и любой уровень в игре.

TECHNOCLASH

СТОЛКНОВЕНИЕ

В настоящее время Вселенная разделена на несколько миров и областей, которые развиваются независимо друг от друга и живут параллельно, каждая своей жизнью. И, может быть, никто из жителей этих миров так никогда и не узнал бы о существовании параллельных миров во вселенной, если бы...

2 игрока	Боевик	80% Рейтинг

Киборги отправили во внутренний мир своего разведчика. Жители внутреннего мира обнаружили его и доложили правительству, которое послало оперативную группу из четырех человек во главе с **ABARIS`ом**, древним магом, очень уважаемым и почитаемым в своем мире. **ABARIS** готовил на замену себе молодого волшебника **RONAAN**'а. И вот **ABARIS**, **RONAAN** и два их телохранителя – маг **CHAZZ** и варвар **FARRG** – пришли на место открытия портала в храм **TEG**. Здесь-то и поджидала их неудача: они случайно телепортировались на Землю в место под названием Лас-Вегас. Четверка удивилась произошедшему, но предпринимать что-либо оказалось поздно – портал закрылся. Что теперь делать? Как вернуться домой? Ведь Земля заселена киборгами и прочими роботами, которые очень враждебны к людям и будут им всячески мешать.

Итак, ваша основная задача – помочь героической четверке пройти по земным лабиринтам и найти дорогу домой. А чтобы осуществить этот благородный замысел, вы можете взять на себя роль одного из героев.

Предыстория

А дело было так. Жили-были люди во внутреннем мире межпространственной вселенной. В их мире царило раннее средневековье, где варвары были наравне с магами белых мантий. Не все люди внутреннего мира могли колдовать, но и черная магия здесь была не принята. Разные механизмы были уничтожены, – и не случайно. Ведь роботы способны обходиться без людей, имея в своем арсенале такое мощное оружие как искусственный интеллект. Так и жили бы люди, не зная бед и забот, да не тут-то было.

Параллельно внутреннему миру развивалась наша с вами планета Земля, наше будущее. И надо сказать, что земляне достигли небывалых высот в технологиях конструирования машин-роботов с искусственным интеллектом. А те, в свою очередь, видя опасность в своих создателях землянах, уничтожили их и стали единственными хозяевами на планете. Теперь они делали все сами, даже строили друг друга. Так, в один ужасный день, киборги построили портал-дверь между параллельными мирами. Вход из портала во внутренний мир оказался в храме **TEG**.

Герои

Ronaan

Молодой маг, ученик **ABARIS**'а и сын великого повелителя внутреннего мира. **RONAAN** – мастер многочисленных магических порядков. В его распоряжении – целый арсенал возможностей, способных испепелить, в буквальном смысле этого слова, всех врагов. Правда, для этого нужны необходимые компоненты. **RONAAN** способен видеть сквозь стену, используя магию глаза **INDAR** (в игре это показано как вид сверху, поэтому вы легко видите противника за стеной). С помощью древнего заклятия **FALCON RONAAN** способен вызвать птицу тьмы, которая поможет вам увидеть окружающий мир. И в заключение можно отметить, что этот герой – самый главный и вам дано право управлять его действиями. Остальными героями управляет компьютер.

Chazz

Маг, посланный великим повелителем охранять **RONAAN**'а. Он мастер огненной магии. Если **CHAZZ**'а разозлить, то он может бросить во врага мощнейший огненный шар, и враг будет повер-

жен (испепелен). **CHAZZ** очень импульсивный и неразговорчивый герой, которым управляет компьютер.

Farrg

Варвар небывалой силы. Именно поэтому **FARRG** был послан великим повелителем охранять **RONAAN**'а. **FARRG** не только очень силен физически, но и прекрасно владеет всеми видами немагического стрелкового и холодного оружия. В бою он может поразить противника, например, гранатой из наплечной ракетницы. А если враг окажется рядом с **FARRG**'ом, то это значит, что минуты его сочтены. За спиной этот варвар носит острый меч, способный разрубить любую сталь. **FARRG** двигается быстро и тихо, в отличие от **CHAZZ**'а, и очень полезен в разведке, т.к. весьма наблюдателен. Этим героем также управляет компьютер.

Abaris

Могущественный магистр конклава магов внутреннего мира, наставник **RONAAN**'а. **ABARIS** способен охранять вас от неприятеля и излечивать раны. Но для лечения вы должны вернуться в главный штаб уровня, так как **ABARIS** – почтенный старик и не может передвигаться. Зато он может воскресить из мертвых, произнеся специальное магическое заклинание, и даже может сделать своих товарищей неуязвимыми на некоторое время. **ABARIS** не принимает участия в приключениях (за него нельзя играть), т.к. он презирает роботов и разного рода технику всей душой до такой степени, что не может на них смотреть. Но к **ABARIS**'у при необходимости можно обратиться за помощью.

Первоначальное меню

NEW GAME – новая игра
PASSWORD – пароль. Эта функция позволяет набирать код уровня игры. При задействовании этой функции на экране появляется таблица, состоящая из букв латинского алфавита и цифр от 0 до 9.
INTRODUCTION / CREDIT – предисловие игры. В этой функции вы можете узнать о создателя игры, а, главное, – о ее героях.
SIX (или THREE) -BUTTON CONTROLLER – управление. Эта функция позволяет вам менять управление игрой с шестикнопочного на трехкнопочное и обратно.

Управление

1. Набор кода уровня игры в функции PASSWORD

Кнопка A – BACKSPACE (возврат курсора) – при нажатии этой кнопки курсор смещается к предыдущему набранному вами символу, т.е. влево.

Кнопка B – ENTER (ввод) – при нажатии этой кнопки вводится тот символ, на котором стоит курсор.
Кнопка C- NEXT (следующий) – курсор смещается вправо, к следующему символу.
Кнопка START-DONE (выполнено) – при нажатии этой кнопки ваш код активизируется (если он правильно набран). Если код набран неправильно, то появляется надпись: **PASSWORD IS NOT VALID** (пароль неправильный) Через функцию **PASSWORD** можно начать новую игру. Для этого наведите курсор на **NEW GAME** и нажмите кнопку **«B».**
Кнопки **«X», «Y», «Z»** не действуют.

2. Управление во время игры

3-х кнопочное управление
Кнопка A – меч. Меч используется в ближнем бою, а также для отражения практически всех видов оружия, примененных против игрока. При нажатии и удерживании кнопки можно осмотреть близлежащую местность.
Кнопка B – стрелять
Кнопка C – смена оружия. При нажатии и удерживании этой кнопки появляется следующее:
L – **LIGHTING**
S – **SUPER**
A – **ANGLE**
T – **TIME BOMB**
B – **BASIC**
M – **MONDO MAJOR**
H – **HOLD**
W – **WIDE**
D – **DEATH**

Оружие

Основным оружием является «**BASIC**». Если вы используете какое-либо другое оружие и захотите перейти на основное, надо нажать кнопку **«C»,** и ваше оружие автоматически переключится на основное.
Кнопки A+C – применение неуязвимости
Кнопки B+C – применение левитации
Кнопки A+B – восстановление энергии
Кнопки A+START – задействование карты (**GO TO INDAR VIEW**) ; убрать карту можно повторым нажатием этих кнопок.
Кнопка «START»- при нажатии этой кнопки появляется меню.

6-ти кнопочное управление

Кнопки «A», «B», «C», «START» – то же самое, что и при 3-х кнопочном управлении
«X»- телепортация
«Y»- левитация
«Z»- неуязвимость
MODE – восстановление энергии (**HEAL**)

CONTINUES (продолжение) – их количество определяет, сколько раз вы можете еще сыграть на данном уровне после смерти вашего персонажа.
LEVEL (уровень) – номер уровня, который вы проходите в данный момент.
INVENTORY (предметы) – в начале каждого уровня здесь пишется надпись: (нет ключа-карты). С момента получения какого-либо ключа здесь фиксируется, для чего он предназначен.
GO TO INDAR VIEW (просмотр карты уровня) – с помощью этой функции вы можете посмотреть всю карту уровня, При ее задействовании появляется птица, управляя которой с помощью курсора вы можете смотреть карту. При этом в левом нижнем углу появится небольшой черный монитор с изображением небольшой части карты уровня. На этом мониторе можно видеть только ваше местоположение (+) и местоположение врагов (#cl#). Во время просмотра карты и управления птицей вашего героя на экране не видно, но с какой-нибудь стороны обязательно появится стрелка, которая поможет определить, где в данный момент находится ваш персонаж. Птицу никто не может ранить и убить. Но пока вы общаетесь с ней, вашего персонажа могут уничтожить находящиеся рядом враги, т.к. во время просмотра карты вы не можете ни двигаться, ни стрелять.
HEAL (излечивание) – при применении этой функции вы можете восстановить свою (вашего героя) жизненную энергию, а также энергию вашего телохранителя.
LEVITATE (левитация) – с помощью этой функции ваш персонаж (и только он!) может перелетать на небольшие расстояния. Функция необходима, когда на вашем пути встречаются дыры. К сожалению, телохранитель **FARRG** не может перелетать через дыры, как и **CHAZZ**. Но **CHAZZ** обладает магией, которая позволяет ему исчезнуть во время применения вами левитации и появиться возле вас после вашего приземления.
TELEPORT (телепортация) – при ее применении вы переноситесь в свой штаб, где вы сможете узнать, что необходимо сделать в данной ситуации, и восстановить энергию. Кроме того, в штабе возможно оживить погибшего телохранителя.
INVULNERABLE (неуязвимость) – само название говорит, для чего она применяется. Ваш персонаж неуязвим, пока на экране компьютера мигает его изображение.

Оружие

LIGHTING (молния) – молниеносное оружие, самое быстрое и достаточно мощное: действует на небольшое расстояние и требует точности нанесения.
SUPER (супер) – супероружие, самое мощное.
ANGLE (бумеранг) – оружие внешне представляет собой бумеранг, но действует иначе. можно поразить противника не стоя с ним на линии огня. Для этого при пуске бумеранга вы можете повернуть его в любом направлении. Очередной бумеранг нельзя пускать, пока не исчезнет предыдущий. Бумеранг отскакивает от стен.
TIME BOMB (мины с таймером) – в основном, служат для уничтожения вражеских установок. Только этим оружием можно уничтожить сооружения. Действует через пару секунд после команды.

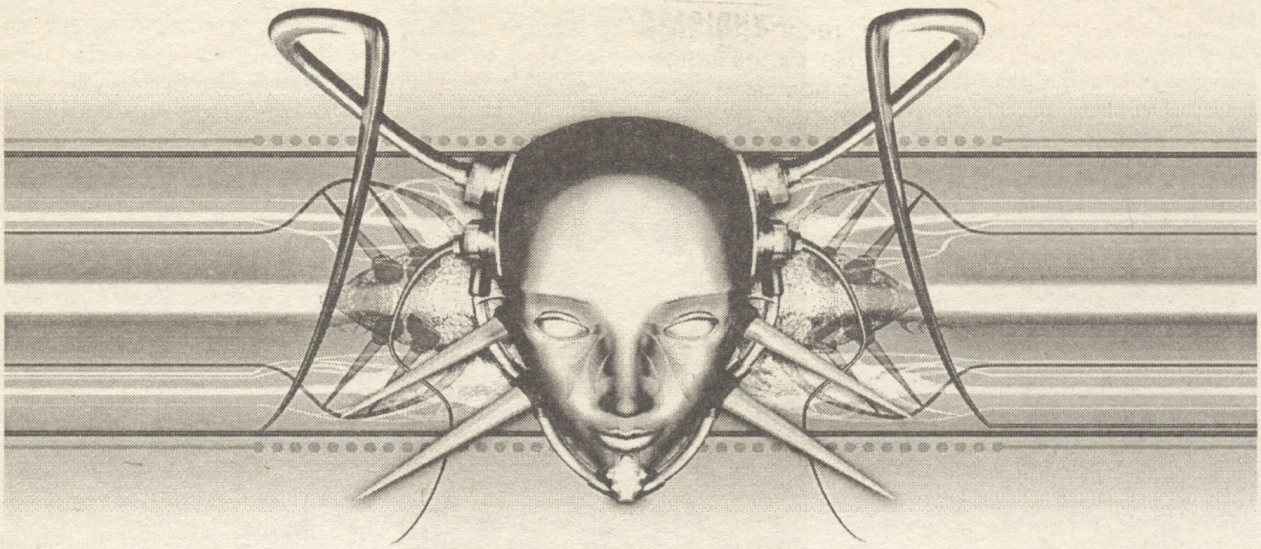
BASIC (основное) – бесконечное оружие. Самое маломощное оружие.
MONDO MOTOR (крупный взрыв) – поражает всех противников, находящихся рядом с вами, даже если они не стоят на линии огня.
HOLD (держать) – обездвиживает противника на некоторое время и кроме этого никакого вреда не приносит.
WIDE (широкое) – эффективное оружие, которое хорошо применять против находящихся вблизи нескольких противников. Сразу несколько **WIDE** пускать нельзя.
DEATH (смерть) – очень мощное оружие, уступающее, пожалуй, только «**SUPER**».
BODYGUARD ATTITUDE (позиция телохранителя) – в начале уровня поставлена позиция **GUARD** (защитник), т.е. телохранитель уничтожает противника вместе с вами, иногда беря огонь на себя. Позиция **SHADOW** (тень) – телохранитель постоянно находится возле вас как тень, но он не стреляет. Позиция **OFFENSIVE** (наступление) – телохранитель агрессивно настроен против врага, иногда уничтожая противников больше вас, но в то же время он наименее защищен.
Оружие **FARRG**'а: **BULLETS** (пули), **ROCKETS** (ракеты)
Оружие **CHAZZ**'а: **FLAME** (пламя), **FIREBALL** (огненный шар)
PASSWORD (пароль) – код уровня игры.

Обозначения в игре

#cl# -CONTINUE
S – SUPER
T – TIME BOMB
M – MONDO MAJOR
W – WIDE
#+#HEAL
TE – TELEPORT
L – LIGHTNING
A – ANGLE
B – BASIC
H – HOLD
D – DEATH
LE – LEVITATE
IN – INVULNERABLE
F – Ракеты для **FARRG'a**
f – Пули для FARRG'a
C – Огненные шары для **CHAZZ'a**
c – Огненные пули для **CHAZZ'a**

Пароли уровней

Уровень 2 ZPGCTGBE
Уровень 3 BPWCD5BM



Уровень 4 3ZT4TCCE
Уровень 5 TNT46PC7
Уровень 6 WNDGIPCE
Уровень 7 GYPJRPCI

Советы по прохождению

1. Если вам встретился сильный враг (в плане имеющейся у него энергии жизни), то вы можете играть с ним в «перестрелку», находясь на некотором расстоянии. А можете уничтожить его за 3-4 секунды. Делается это так. Имея в своем распоряжении такое оружие как **SUPER**, **ANGLE** или **DEATH**, вы должны подойти к врагу вплотную и вблизи начинать стрельбу. При этом внимательно следите за количеством энергии своего героя (кто знает, какими окольными путями вам придется пробираться к боссу).

2. Что делать, если ваш телохранитель (**FARRG** или **CHAZZ**) падет смертью храбрых? Наверняка вы захотите его оживить. Сделать это можно, когда умерший телохранитель находится в поле вашего зрения, использовав аптечку (**HEAL**). В противном случае вы можете вернуться в штаб (либо на своих двоих, либо телепортироваться), где великий и могущественный маг и учитель **ABARIS** воскресит павшего телохранителя.

3. В функции **BODY GUARD ATTITUDE** (позиция телохранителя) есть три возможных варианта действий вашего гвардейца.

FARRG. В процессе игры установите позицию телохранителя на **OFFENSIVE**. Тогда **FARRG** будет убивать больше врагов. Если он будет иметь достаточно большой арсенал оружия, то каждый встреченный им враг немедленно будет убит из ракетницы. Кроме того, **FARRG** очень быстр и подвижен и ни на миг не отстает от вас во время всего путешествия. А если же вдруг отстанет, то стоит подождать его несколько секунд.

CHAZZ. Чтобы и он работал в полную силу, вам тоже нужно поставить **BODY GUARD ATTITUDE** на **OFFENSIVE**. Тогда **CHAZZ** вовсю поработает своими огненными шарами, у которых, как известно, большая поражающая способность. Но так как **CHAZZ** передвигается достаточно медленно, то в тех случаях, когда стрельба не нужна, уместно использовать функцию **SHADOW**.

4. Что делать, если телохранитель заблудился в дебрях какого-либо уровня и не отвечает на позывные? Это означает, что в действии была функция **BODY GUARD ATTITUDE: OFFENSIVE** или **GUARD** и, чтобы вернуть телохранителя, нужно просто применить функцию **SHADOW.**

Прохождение

Уровень 1

Достаточно простой уровень, можно сказать, разминочный. Этот уровень представляет собой большую дорогу, по которой надо идти все время на восток. Из врагов здесь встречаются ниндзя и простые солдаты, стреляющие «медленными» пулями. Но сразу всех врагов одним ударом не уничтожишь. При касании вашего боевого заряда противника, он (противник), как правило, смещается на небольшое расстояние, что усложняет его уничтожение. В конце дороги вы встретите босса, стреляющего в вас ракетами (на экране слева будет отражена его энергия). Против него нужно использовать достаточно сильное оружие, но только не **HOLD**, оно в данной ситуации не подойдет. Самый лучший способ уничтожить его таков: выберите мощное оружие (**SUPER**, **DEATH**), примените **INVULNERABLE** (неуязвимость), подойдите поближе к боссу и уничтожьте его. Вместо босса тут же появится блестящий круг. Для восстановления вашей энергии вам достаточно коснуться этого круга. На этом прохождения уровня заканчивается. Подобная концовка ожидает вас на каждом уровне.

Уровень 2

Начиная с этого уровня, вы уже не одиноки. Вы можете выбрать себе в помощники одного из телохранителей: **FARRG**'а или **CHAZZ**'а, который будет помогать в уничтожении противников. Местность, по которой вам предстоит пройти, представляет собой нечто вроде свалки: разбитые машины, кучи мусора и т.д. Ваша цель – закрыть четыре двери, из которых заходят противники. Двери можно закрыть с помощью **CARD-KEY** (ключ-карта). На карте это обозначение **IN**. Каждый ключ подходит только к одной двери: южный ключ (**SOUTH KEY**) может закрыть только южную

дверь, а западный (**WEST**), северный (**NORTH**) и восточный (**EAST**) ключи подходят соответственно только к своим дверям. Врагов на этом уровне очень много, так как, если вы не поможете **RONAAN**'у успеть закрыть все двери, то из межпространства через портал будут просачиваться все новые и новые монстры.

Закрыв все двери и расправившись со всеми врагами на этой территории, вы выполните только первую часть задачи второго уровня. Далее вас будет ожидать мини-босс возле штаба, с которым вы легко справитесь, и оставшиеся враги, не осознавшие еще, кто так стремительно и сокрушительно уничтожает их армию тьмы. Когда вы справитесь и с ними, на экране появиться надпись, что теперь вам предстоит сразиться с главным роботомэном в подземном тоннеле. Входом в тоннель служит люк. Роботомэн сам безумно боится вас, поэтому он не рискует идти на ближний бой на мечах, и будет стрелять в вас из ракетницы. Вам необходимо одновременно уворачиваться от его ракет и стрелять из оружия помощнее. Вы успешно пройдете этот уровень, только когда полностью справитесь с роботомэном.

Для облегчения прохождения уровня необходимо помнить, что вы находитесь на свалке. В кучах металлолома и мусора можно найти немало полезных вещей.

Уровень 3

И снова вам предстоят ужасные испытания в новом уровне-мире. Этот мир давным-давно был захвачен роботами-убийцами. Он немного напоминает пустыню: воды нет, а кругом один песок. Но для вас это не преграда, т.к. вы можете несколько дней и даже недель продержаться без воды и пищи.

Как только вы появитесь в этом мире, возле штаба на вас нападет один из обитателей пустыни. Убейте его, но, смотрите, не свалитесь в дыру (см. карту). Далее нужно идти все-время вниз. Дойдя до **COM-PART 4A**, необходимо зайти в него и уничтожить находящуюся там вражескую установку с помощью бомбы. Также поступите со следующим **COM-PART 4B**, и со всеми остальными. При этом не забывайте уничтожать врагов по пути своего следования. Затем нужно спуститься в овраг и оттуда идти наверх. Зайдите в тоннельный проход «2» и, как обычно, уничтожьте вражескую установку и всех противников. После этого можно зайти в штаб. Вернувшись обратно, поднимитесь из оврага по верхнему проходу. Вам, конечно, понятно, что все оставшиеся вражеские установки и враги подлежат полному уничтожению.

Чтобы попасть в маленький дом в центре пустыни, возле которого находится яма, нужно воспользоваться **LEVITATE** (левитация). Но не забывайте: если у вас телохранитель **FARRG**, он исчезнет, как только вы войдете в дом. С **CHAZZ**'ом этого не произойдет. После того, как вы уничтожите всех врагов, нужно идти в домик, на котором нарисован ключ (см. карту). Там вы найдете ключ, а также встретите мини-босса. Далее идите к подземной двери с указателем (#lp#). Коснувшись этого указателя, вы сможете открыть дверь.

На этом ваши приключения в третьем уровне могли бы закончиться, но тут появляется босс. Он необычен тем, что обладает тройной энергией. Убив его первый раз, вы увидите, что он потерял руки; во второй – ноги, ну, а после третьего раза босс умирает сам. Против него лучше всего использовать тактику быстрого уничтожения, как в первом уровне.

Уровень 4

Итак, вы оказались в подземном городе. Здесь появятся новые роботы, еще сложнее и сильнее предыдущих. Но ведь и вы приобрели немалый опыт.

В первую очередь вам необходимо найти ключ, который на карте не отмечен, так как он находится в поземном туннеле. Чтобы попасть в этот тоннель, нужно спуститься в люк на юго-востоке (см. карту). Действуйте крайне осторожно: свалитесь в ядовитую жидкость – умрете. В конце тоннеля вас будет ждать ключ (**SOUTH ARMORY CARDKEY**). Поднявшись после этого наверх, вы окажетесь возле штаба, откуда вам нужно пойти в южный дом. По пути можно уничтожить вражескую установку. Внутри дома вы найдете выход на крышу. Пройдите по крыше в другую часть дома и найдите ключ **IN 1**, с помощью которого вы сможете открыть дверь в доме справа. Кстати, вы, наверное, заметили, что в доме, где вы взяли ключ **IN**, Вы сможете получить целых **8 HEAL**. Теперь идите к соседнему дому. Посередине дома стоит выключатель. Коснитесь его, напряжение двери (#w#) спадет, и вы без проблем войдете. Получив там ключ **IN** (**STORAGE ROOM CARDKEY**), идите в центральный, самый большой, дом. Чтобы получить ключ **IN**, (**NORTH WARROM CARDKEY**) нужно зайти в дом с запада, выйти на крышу и спуститься с другой стороны. С помощью этого ключа вы откроете дверь в северо-восточном доме. Там увидите уже знакомый выключатель, который отключит напряжение, подающееся на дверь (#w#). За дверью вас встретят несколько летающих тарелок, которые на этом уровне выполняют роль босса.

Уровень 5

Можно подумать, что это продолжение четвертого уровня. Но это не совсем так. Первое, что вы должны сделать, так это не тратить время на уничтожение вражеских установок. К сожалению, это невозможно, и враги будут постоянно препятствовать вам. Лучше сразу идите к фотонным пушкам с обеих сторон и не забывайте при этом касаться указателей. Пушки можно уничтожить, поставив возле них мины. Как только коснетесь обоих указателей, силовое поле исчезнет, и перед вами появится босс. Уровень будет пройден, когда вы справитесь с ним.

Уровень 6

Теперь вы оказались на облаках. Ходить здесь гораздо сложнее, чем по земле. Чуть оступились, и «**GAME OVER**», так что придется быть очень аккуратным. Наличие телепортаторов должно быть понятно. Именно с их помощью вы можете телепортироваться в любое другое место. Цифра над телепортатором указывает на то, что вы окажетесь в том месте, где находится другой телепортатор с такой же цифрой. Таким образом, все телепортаторы составляют пары с одинаковыми цифрами. Рассмотрев внимательно карту, вы увидите только по одному телепортатору 7 и 8. В действительности, другие из них ведут к местности, где 7 располагается вместо 3, а 8 – вместо 4 (см. большую карту). Телепортатор «**Ш**» приведет вас к штабу. А дорогу к боссу вы найдете с помощью карты.

Остается добавить, что основная цель уровня – перенестись в последний мир с помощью телепортатора № 9.

Уровень 7

Первым делом, нужно пойти наверх, где вы найдете табличку с указанием дальнейших действий. Действия эти таковы: необходимо сдвинуть 4 блока, чтобы телепортироваться к главному противнику и уничтожить его.

Сам по себе уровень огромен, поэтому он разделен на 4 участка. На каждом участке вы найдете как дорогу к очередному блоку, так и путь к следующему участку. Всех противников уничтожать необязательно, да, в общем-то, и невозможно. Здесь буквально на каждом шагу стоят вражеские установки, которые нельзя уничтожить, так что ваша задача не в уничтожении их, а в стремлении как можно быстрее пройти этот отрезок пути.

На данном уровне есть потайные ходы, которые, на первый взгляд, не отличаются от стен. Найти их вам помогут специальные пометки на карте. Кроме подобных потайных ходов вы увидите несколько лестниц, ведущих вниз, в небольшую комнату. В комнате этой, как правило, врагов нет, но там вы найдете разные виды оружия и другие полезные вещи.

Когда вы задвинете все четыре блока, вы автоматически, вместе с телохранителем, переместитесь в место обитания вашего противника. Победить его окажется сложнее, чем боссов на других уровнях. Но зато вас ждет достойная награда – возвращение на родную планету.

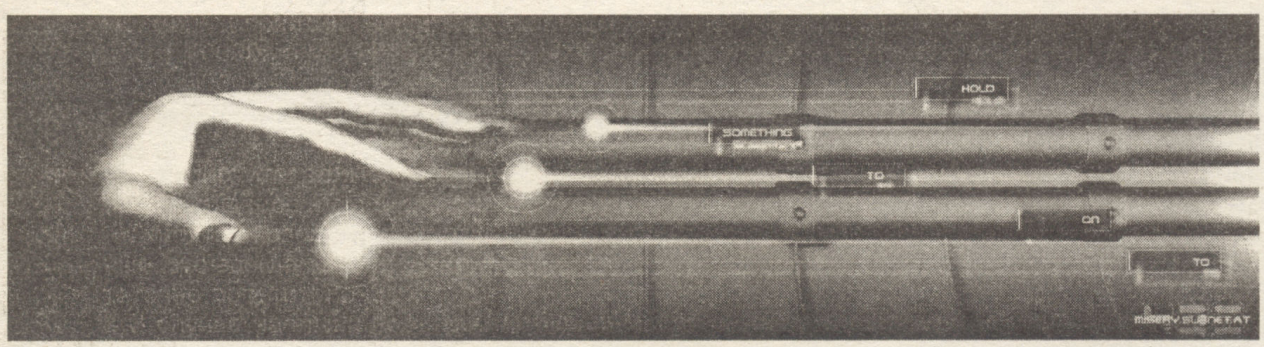


Схема 1

Уровень 2

Ш - Штаб

IN - Card Key (Ключ)

● - Продолжение

⊗ - Люк в подземный тоннель, внутри которого вы найдете north IN

▬ - Невидимый ход

▬ - Дверь

▨ - Стена и куча мусора

▨ - Стена из шин

▨ - Куча мусора со скрытыми ходами

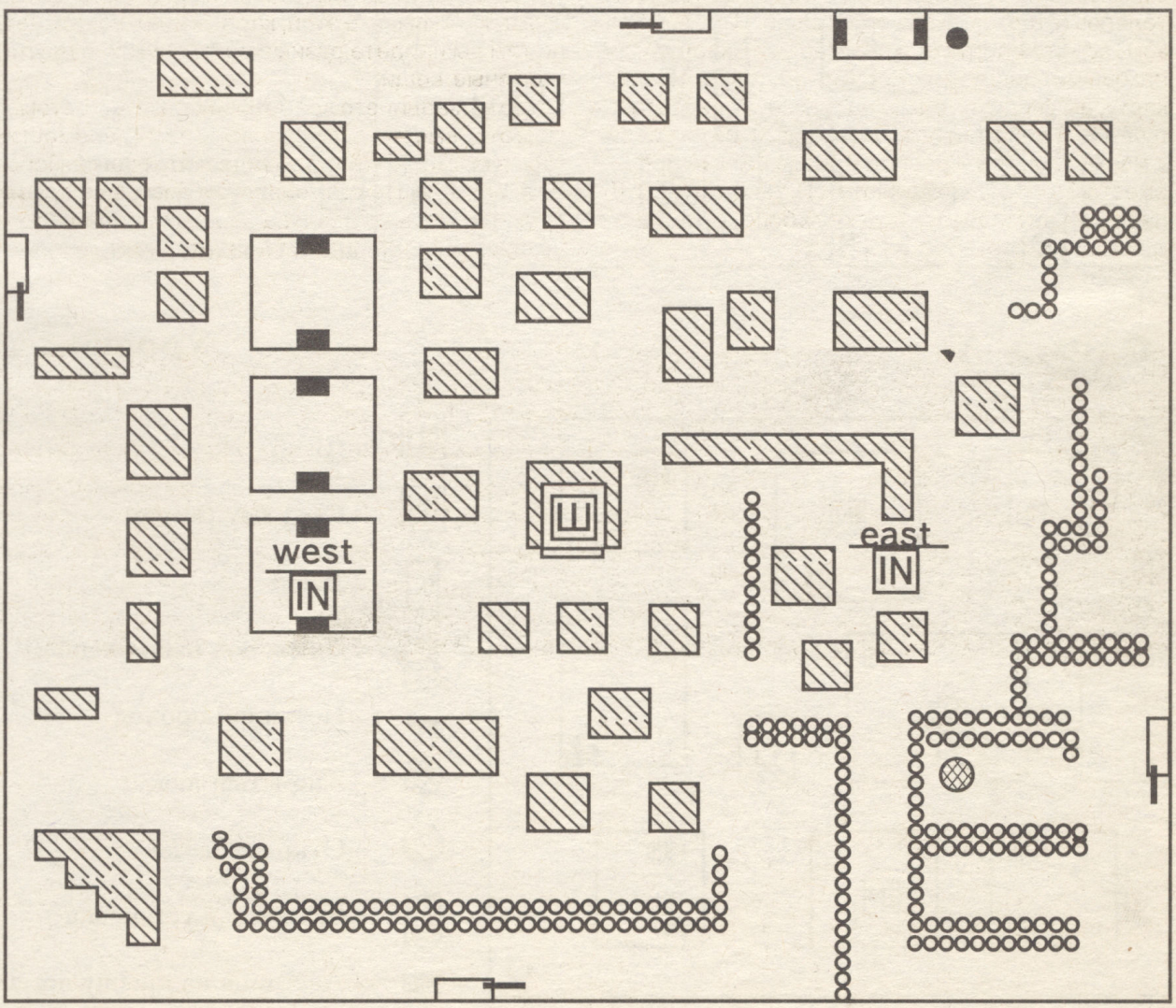
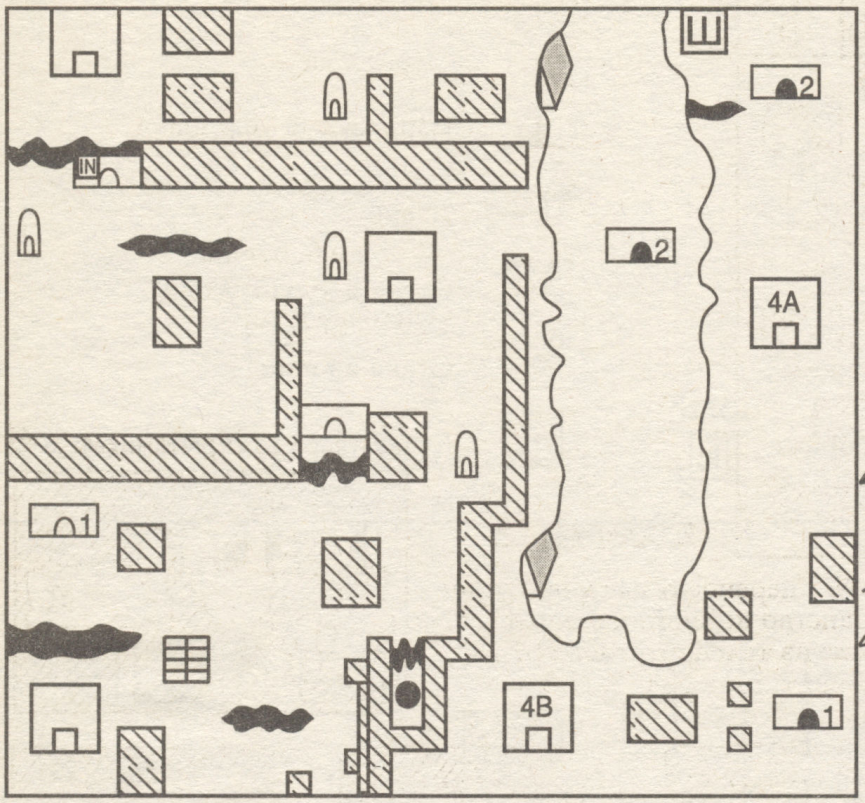


Схема 2

Уровень 3

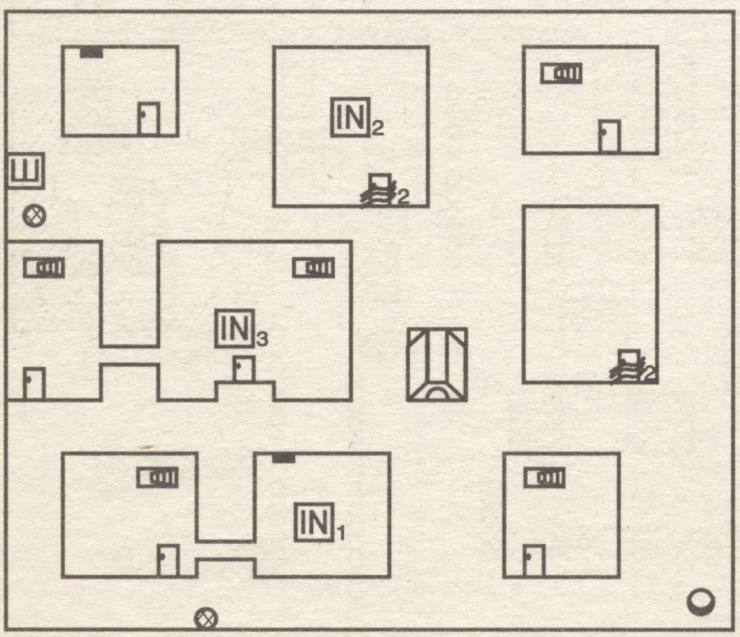


- Штаб
- Card Key (Ключ)
- Продолжение
- Com-Port
- Тоннельный проход
- Тоннельный проход с закрытой дверью
- Вражеская установка
- Дыра
- Спуск в овраг
- Овраг
- Подземная дверь, ведущая в след. уровень

4B - Ссылки втексте

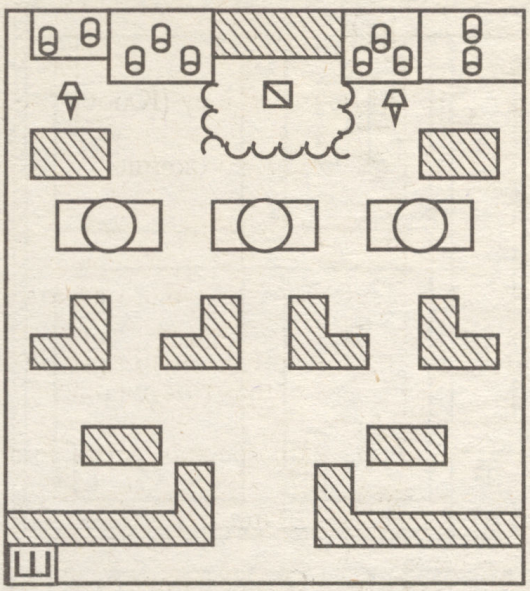
Схема 3

Уровень 4



- Штаб
- Card Key (Ключ)
- Дверь
- Дверь под напряжением
- Потайной проход
- Закрытый люк
- Открытый люк
- Вражеская установка
- Лестница на крышу дома

Схема 4



Уровень 5

- Штаб
- Преграда
- Вражеская установка
- Указатель
- Фотонная пушка
- Силовое поле

Уровень 6

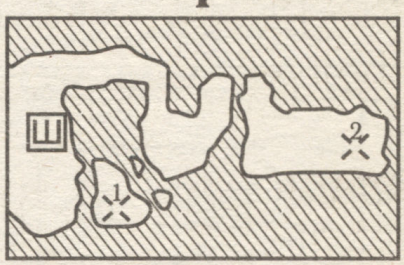
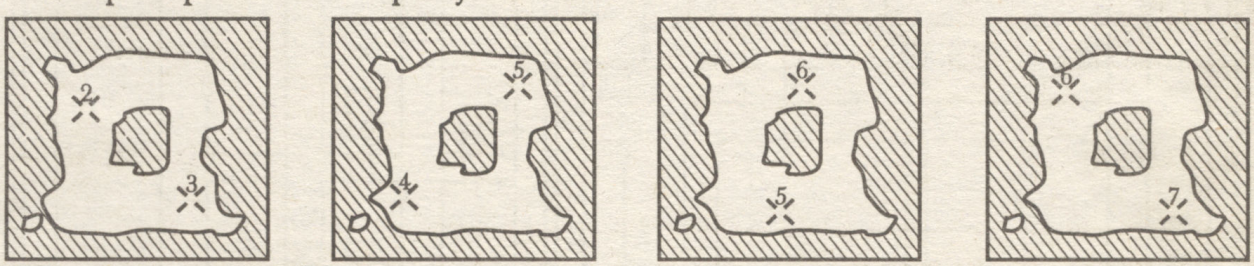
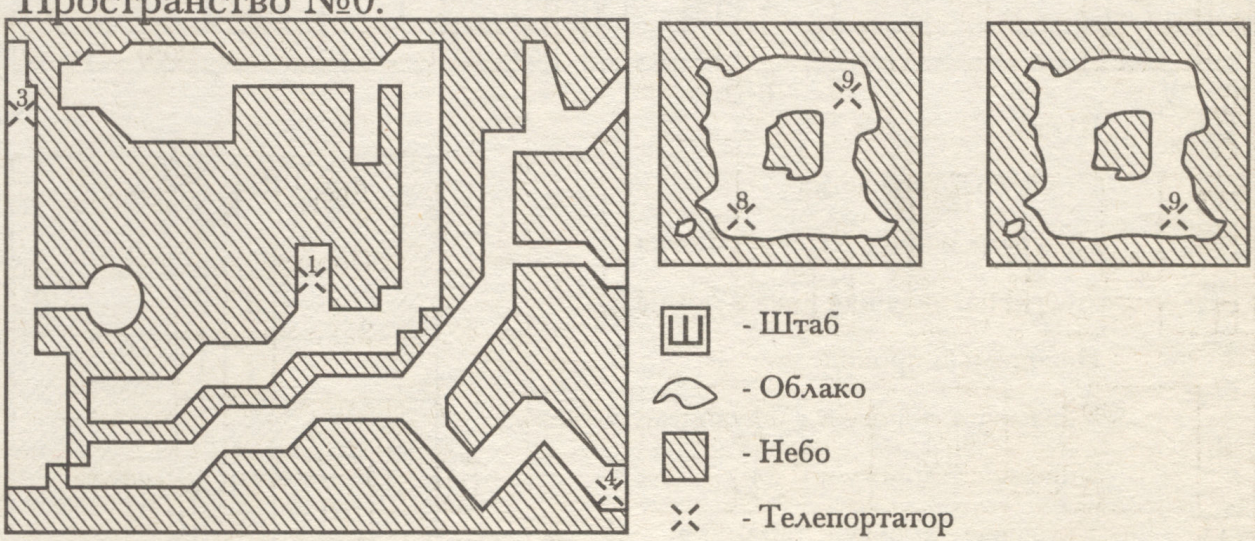


Схема 5

Примечание: Телепортатор №7 переносит вас в пространство № 0, только это пространство немного изменится: телепортатора №1 уже не будет; из телепортатора №7 вы перенесётесь к №3, а из телепортатора №4 - к №8. Телепортаторы имеют и обратную связь.



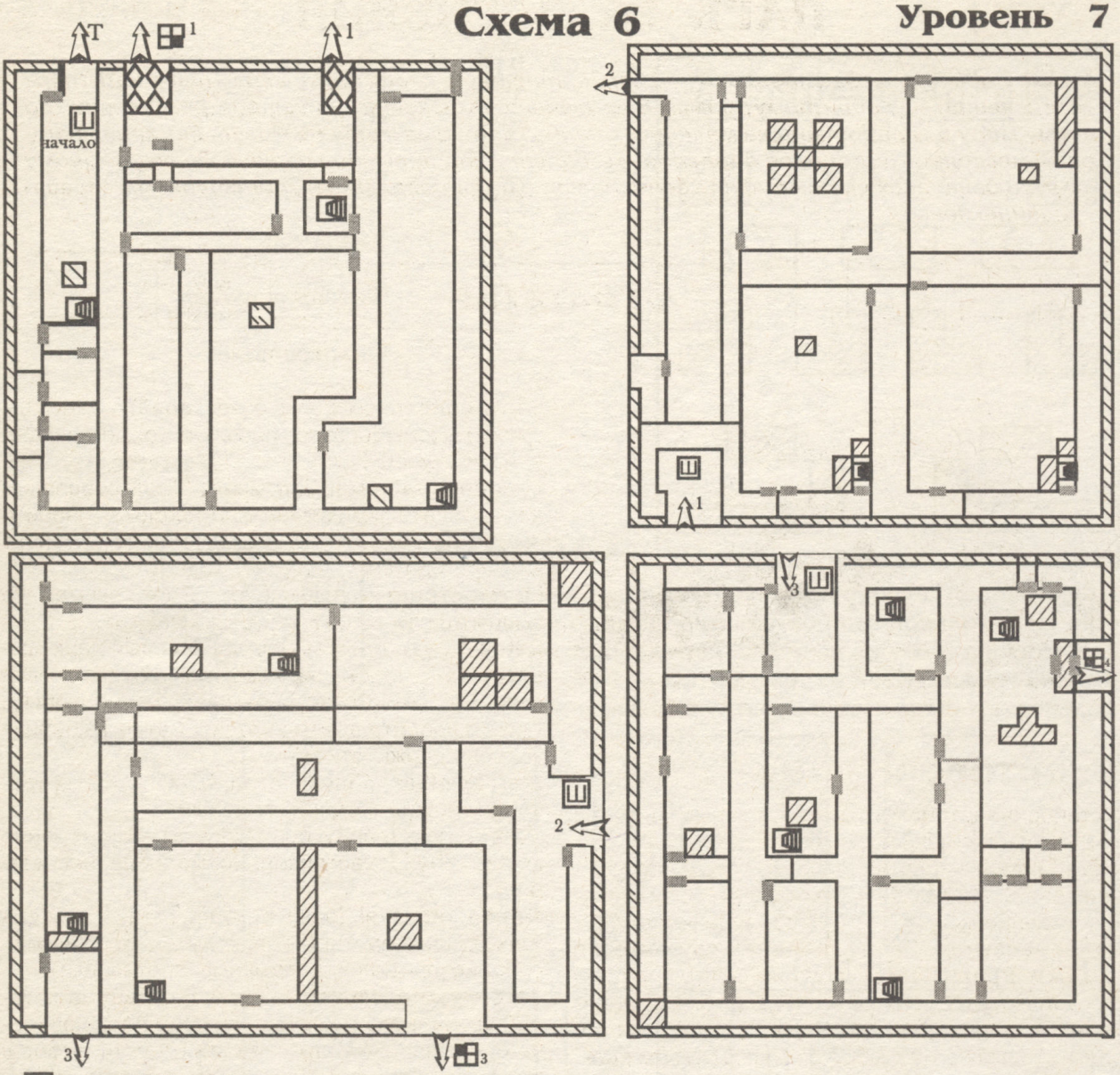
Пространство №0.



- Штаб
- Облако
- Небо
- Телепортатор

Схема 6

Уровень 7



Ш - Штаб

- Стена вокруг участка

- Преграда и вражеская установка

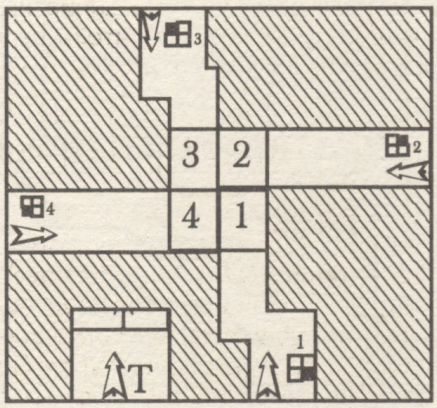
- Лестница, ведущая вниз в комнату

- Невидимый проход

2 - Указывает дорогу к следующему участку

4 - Указывает дорогу к блоку

Т - Указывает дорогу к табличке

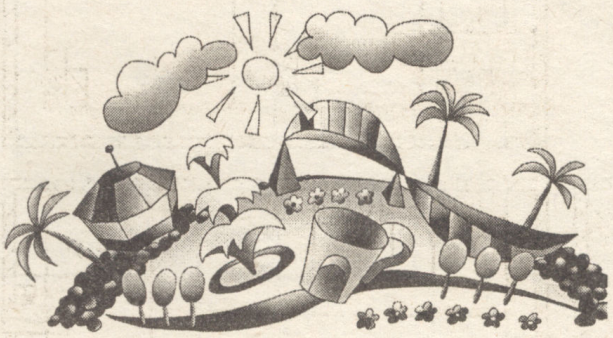


THEME PARK

ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Фирма Bullfrog всегда славилась нестандартностью своих игр, и игра Theme Park (парк развлечений) еще один тому пример. Вам предстоит развить индустрию развлечений по всему миру и заработать на маленьких детях, которые жить не могут без аттракционов, несколько биллионов долларов. Вы будете строить свои парки по всему земному шару, и дети всех стран будут увеличивать ваш капитал. Итак, приступаем к зарабатыванию денег.

1 игрок	Стратегия	60% Рейтинг



Стартовое меню

Установив картридж в приставку и включив ее, вы окажетесь в следующем меню:

Setup new theme park (создать новый парк развлечений) – Здесь вы можете начать новую игру. Собственно говоря, отсюда все и начинается.

Enter password (Ввод пароля) – В случае, если вы уже играли в парк развлечений и прошли несколько уровней, у вас должен быть специальный пароль, который позволит вам продолжить игру с того места, на котором вы остановились.

Continue game (продолжение игры) – Эта менюшка служит для того, чтобы вы могли продолжить уже начатую игру.

See credits (посмотреть создателей) – Здесь вы сможете полюбоваться на имена тех, кто создал для вас эту игру.

Language select (выбор языка) – Если совершенно не знаете английского, но неплохо говорите на испанском или немецком языках, то это меню вам пригодится.

Music on (музыка включена) – Здесь вы можете включить или выключить музыку в игре.

Setup new theme park (создать новый парк развлечений) – Для начала вам нужно будет ввести свое имя. Имя может быть совершенно любым, так что вводите все что угодно. Затем выберите уровень сложности игры:

Start level (easy, medium, hard) – Стартовый уровень (легкий, средний, тяжелый)

Park visitors (happy, normal, fussy) – Настроение посетителей (счастливое, нормальное, несчастное)

Opponents level (easy, medium, hard) – Уровень игры ваших противников (слабые противники, средние противники, сильные противники)

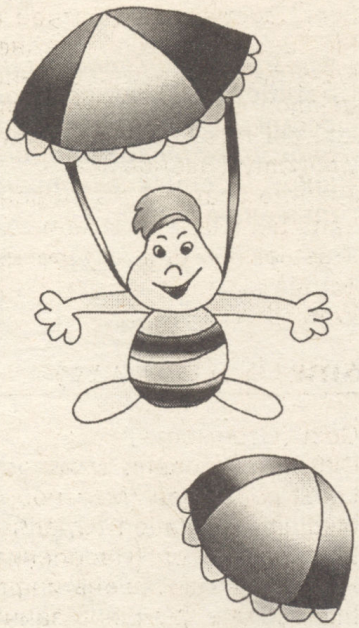
Затем вам предстоит выбрать страну, в которой вы начнете отстраивать свой парк развлечений. Если вы только начали игру, то выбор у вас будет невелик. Ваших денег хватит только на постройку парка развлечений на территории Великобритании. Вот данные по различным странам мира:

United Kingdom (Великобритания)

Cost (Стоимость)	0
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	55000000
Medium population (Среднее население)	150000000
Long population (Население всего)	300000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	4.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	4.75%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	20.00%
Weather (Погодные условия)	Дождливые
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного

Europe (Европа)

Cost (Стоимость)	5,000,000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	300000000
Long population (Население всего)	400000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	4.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	5.25%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	20.00%
Weather (Погодные условия)	Дождливые
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного

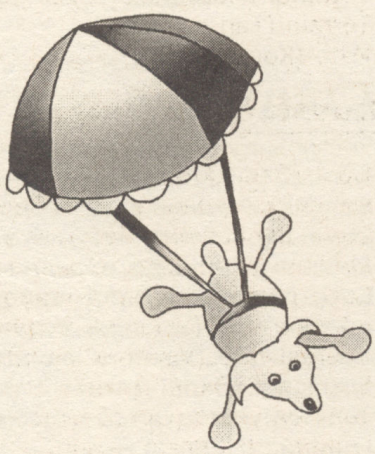


Scandinavia (Скандинавия)

Cost (Стоимость)	1000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	70000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	350000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	2.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.50%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4 года
Land tax (Налог с земли)	15.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

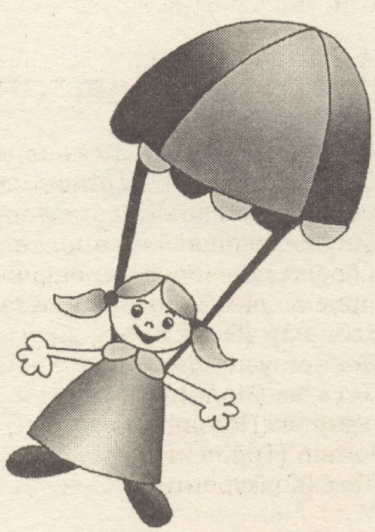
Egypt (Египет)

Cost (Стоимость)	700,000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	60000000
Medium population (Среднее население)	280000000
Long population (Население всего)	500000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	15.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	17.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	7.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного



Nigeria (Нигерия)

Cost (Стоимость)	300000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	65000000
Medium population (Среднее население)	300000000
Long population (Население всего)	1000000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	12.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	14.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	8 лет
Land tax (Налог с земли)	10.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного



South Africa (Южная Африка)

Cost (Стоимость)	5500000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	40000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	600000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	10.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	13.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4 года
Land tax (Налог с земли)	9.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного

Kuwait (Кувейт)

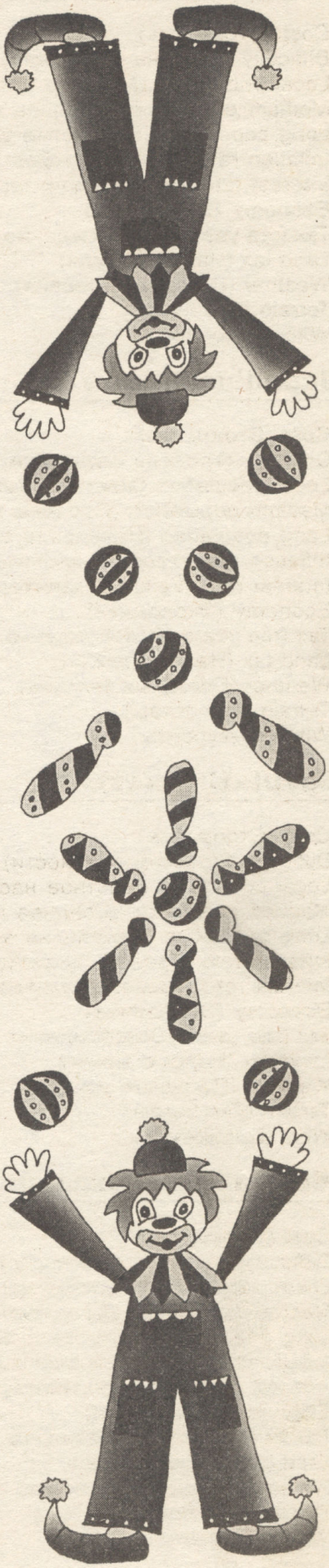
Cost (Стоимость)	8000000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	10000000
Medium population (Среднее население)	75000000
Long population (Население всего)	250000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	6.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	15.00%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	25.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного

Russia (Россия)

Cost (Стоимость)	5000000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	100000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	800000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	40.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	50.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	5.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного

India (Индия)

Cost (Стоимость)	2000000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	850000000
Medium population (Среднее население)	1200000000
Long population (Население всего)	2000000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	50.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	65.00%
Economy (Экономика)	Средний
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	5 лет
Land tax (Налог с земли)	2.50%
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного



China (Китай)

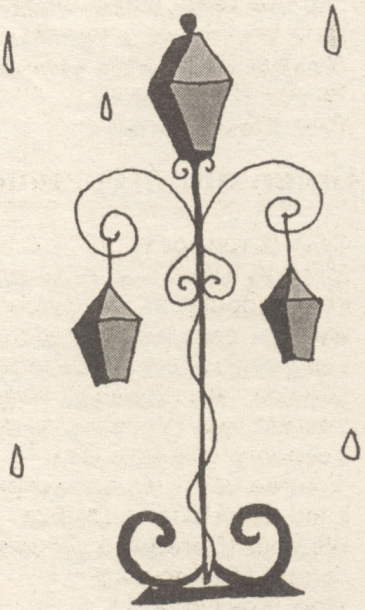
Cost (Стоимость)	12000000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	1000000000
Medium population (Среднее население)	1500000000
Long population (Население всего)	1294967296
Inflation rate (Уровень инфляции)	10.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	10.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	6.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

Japan (Япония)

Cost (Стоимость)	20000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	100000000
Medium population (Среднее население)	300000000
Long population (Население всего)	750000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	1.0%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	1.0%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	40.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

Yakutsk (Якутск)

Cost (Стоимость)	1700000
Difficulty (Уровень сложности)	Дьявольская
Local population (Местное население)	1000000
Medium population (Среднее население)	50000000
Long population (Население всего)	100000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	40.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	45.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	3.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного



Australia (Австралия)

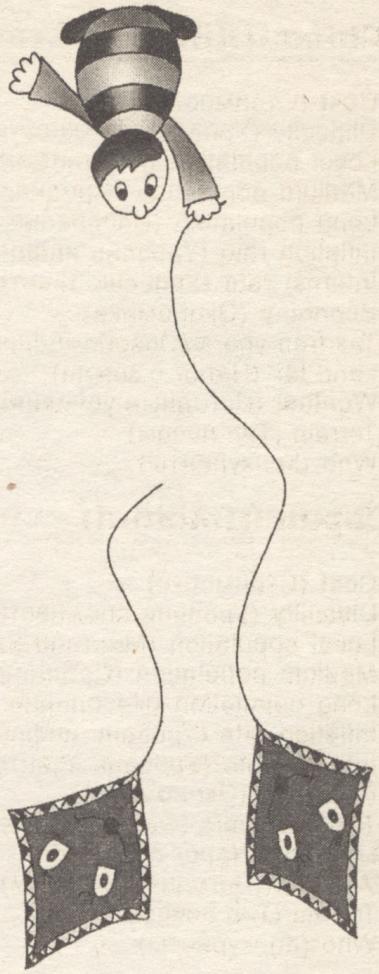
Cost (Стоимость)	2300000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	30000000
Medium population (Среднее население)	50000000
Long population (Население всего)	300000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	6.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	7.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4
Land tax (Налог с земли)	10.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного

New Zealand (Новая Зеландия)

Cost (Стоимость)	1500000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	15000000
Medium population (Среднее население)	35000000
Long population (Население всего)	100000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	4.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	4.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4
Land tax (Налог с земли)	12.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

Antarctica (Антарктика)

Cost (Стоимость)	2000000
Difficulty (Уровень сложности)	Дьявольский
Local population (Местное население)	100000
Medium population (Среднее население)	200000
Long population (Население всего)	50000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	0.10%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	0.10%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	15 лет
Land tax (Налог с земли)	0.10%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Озера
Who (Конкуренты)	Ни одного

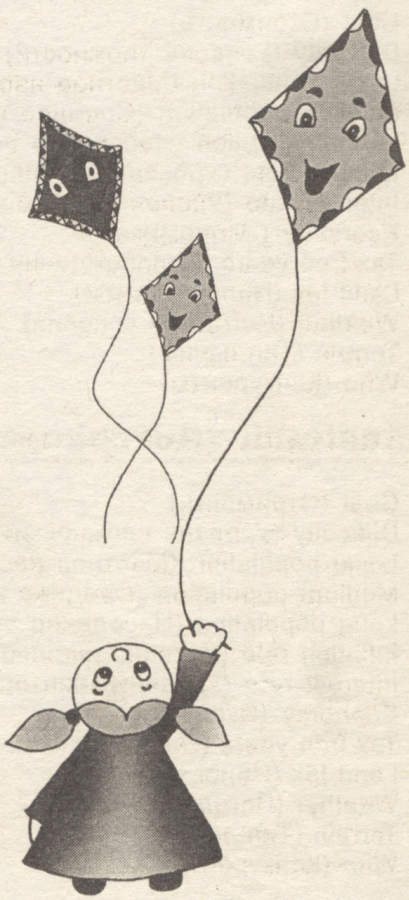


Iceland (Исландия)

Cost (Стоимость)	3500000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	10000000
Medium population (Среднее население)	10000000
Long population (Население всего)	250000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	1.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	1.25%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	5 лет
Land tax (Налог с земли)	5.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Река
Who (Конкуренты)	Ни одного

Greenland (Гренландия)

Cost (Стоимость)	3000000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	200000
Medium population (Среднее население)	500000
Long population (Население всего)	100000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	0.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	0.75%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	10 лет
Land tax (Налог с земли)	0.50%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного



Eastern USA (Восточное США)

Cost (Стоимость)	9000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	450000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	3.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	4.00%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	22.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

Northern USA (Северное США)

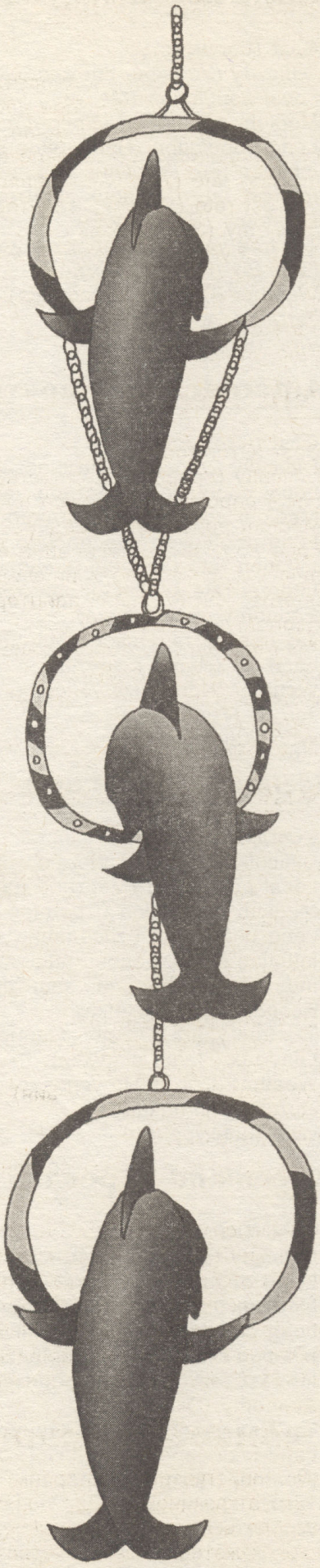
Cost (Стоимость)	7500000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	350000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	3.25%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.50%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	17.50%
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного

Alaska (Аляска)

Cost (Стоимость)	4000000
Difficulty (Уровень сложности)	Сложный
Local population (Местное население)	1500000
Medium population (Среднее население)	10000000
Long population (Население всего)	300000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	2.75%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.25%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	8
Land tax (Налог с земли)	4.00%
Weather (Погодные условия)	Дожди
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

California (Калифорния)

Cost (Стоимость)	10000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	400000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	3.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.50%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	30.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного



Brazil (Бразилия)

Cost (Стоимость)	2700000
Difficulty (Уровень сложности)	Дявольский
Local population (Местное население)	250000000
Medium population (Среднее население)	400000000
Long population (Население всего)	750000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	100.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	50.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	5
Land tax (Налог с земли)	3.00%
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

Peru (Перу)

Cost (Стоимость)	2500000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	100000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	500000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	30.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	42.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4 года
Land tax (Налог с земли)	2.00%
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного

Argentina (Аргентина)

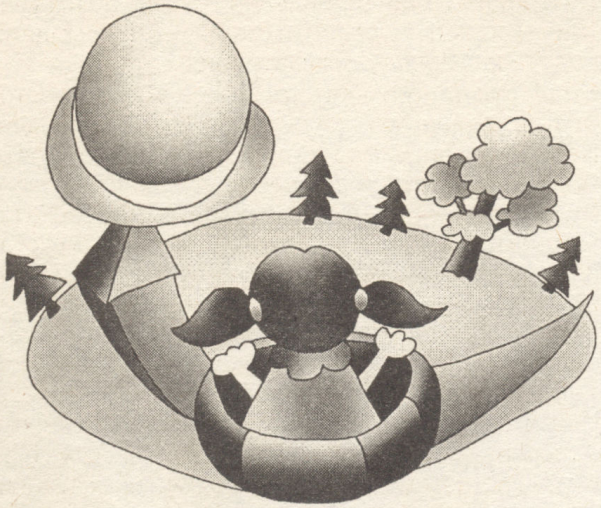
Cost (Стоимость)	3000000
Difficulty (Уровень сложности)	Сложный
Local population (Местное население)	75000000
Medium population (Среднее население)	280000000
Long population (Население всего)	500000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	25.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	27.50%
Economy (Экономика)	Средний
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4
Land tax (Налог с земли)	7.50%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

* Графа «конкуренты» со временем будет изменяться.

Итак выбор у вас небольшой, денег хватит только на то, чтобы начать развивать индустрию развлечений на территории Великобритании. Так что идею построить парк развлечений в Антарктиде и катать на каруселях отмороженых пингвинов придется отложить на неопределенный срок. Для того, чтобы купить землю, нажмите кнопку Start.

Великобритания

Итак, приступаем к постройке вашего первого парка аттракционов. Для начала не помешает разобраться в управлении. Нажмите кнопку Start, и вы окажетесь в меню. Первая иконка (с изображением идущего человечка) – это постройка асфальтовых дорожек, по которым будут ходить посетители. Учтите, что если к зданию не подвести дорожку, то оно не будет работать. Вторая иконка (с изображением трех стоящих человечков) – это дорожка, по которой посетители подходят к аттракционам. Дело в том, что на асфальтовой дорожке посетители не желают стоять в очереди, а вот на этой невзрачной грунтовке они рады стоять и ждать, пока освободится место на карусели. Третья иконка (с изображением лошади) – это список всех доступных вам аттракционов. Тут все понятно, строите аттракцион – приходят дети и на нем катаются. Всем весело, все



счастливы, а вам деньги капают в карман. Следующая иконка (небольшой лоток) – это всевозможные вспомогательные сооружения, которые помогают изымать наличность из карманов доверчивых детишек. Это всевозможные закусочные, продавцы воздушных шариков, сувениров и т.д. Следующая иконка (в виде дерева) – это различные предметы украшающие ваш парк. Например, всевозможные деревья, декоративные заборчики, озеро и туалеты. Да-да, именно туалеты! Потому что именно нормальный деревянный туалет типа «Сортир» может по-настоящему украсить любой парк аттракционов. Если вы не построите эту избушку на курьих ножках, бедные посетители будут страдать от несварения желудка (а вы видели, из чего гамбургеры в закусочной делают?) и прочими болезнями, в связи с чем начнут разбегаться из вашего парка по домам, а это удар по карману. Следующая иконка (в виде человечка) – это всевозможные служащие вашего парка развлечений. Мусорщики для сбора мусора, ремонтники, которые чинят поломавшиеся аттракционы, клоуны, которые развлекают посетителей, и конечно же менты, которые отлавливают хулиганов и шпионов конкурирующих организаций. Ну и конечно менты помогают старушкам перейти улицу и провожают первоклассниц до дома. Следующая иконка (в виде изогнутой стрелки) – это выход в главное меню. И последняя иконка (в виде вопроса) – это помощь.

Если вы нажмете на иконку с изображением бакса ($) , то окажетесь в финансовом меню. Здесь вам покажут график вашего развития, ваши успехи и ваши неудачи. Тут вы сможете правильно построить вашу финансовую политику, взять в кредит денег, погасить кредит, увеличить или понизить стоимость билетов, выделить средства на научные исследования.

Balance (баланс) – Общий уровень ваших расходов и доходов с учетом всех факторов.

Money in (денег заработано) – Сколько денег вам удалось заработать в этом году и каковы результаты по сравнению с предыдущим.

Money out (денег потрачено) – Сколько денег вы потратили в этом году и каковы результаты по сравнению с предыдущим.

Bus people (Посещаемость парка) – Здесь вы можете посмотреть на то, как много людей стремятся посетить ваш парк развлечений.

Gate cash (прибыль от продажи билетов) – Ваша прибыль от продажи входных билетов в парк развлечений.

Shop cash (прибыль от магазинов) – Ваша прибыль от продажи всевозможных воздушных шариков, мороженого, гамбургеров и т.д.

Staff cost (затраты на персонал) – Сумма, которую вы потратили на зарплату ваших сотрудников (уборщиков, ремонтников и т.д.)

Available cash (Доступные деньги) – Все ваши наличные деньги, доступные вам на текущий момент.

Park Value (Стоимость парка) – Сумма, за которую вы можете продать свой парк аттракционов.

Current Loan (Текущий кредит) – Деньги, которые вы должны банку и которые вам необходимо вернуть.

Research/Month (Исследования/Месяц) – Сумма, которая ежемесячно выделяется на научные исследования новых видов аттракционов.

Ticket price (Стоимость билетов) – Стоимость входного билета в ваш парк.

Здесь вы можете взять дополнительный кредит или погасить старую задолжность, увеличить или понизить финансирование научных исследований, поднять или опустить стоимость входных билетов.

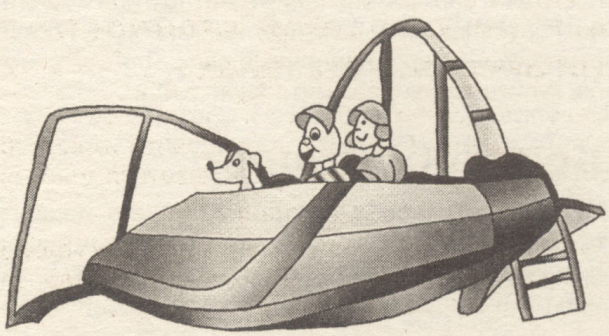
Ну что же, приступаем к постройке нашего парка. Для начала протянем дорожки и установим все доступные аттракционы. Затем установите все доступные магазинчики и закусочные. Постройте парочку туалетов, распределите персонал (уборщиков, ремонтников и т.д.) и ждите первых клиентов.

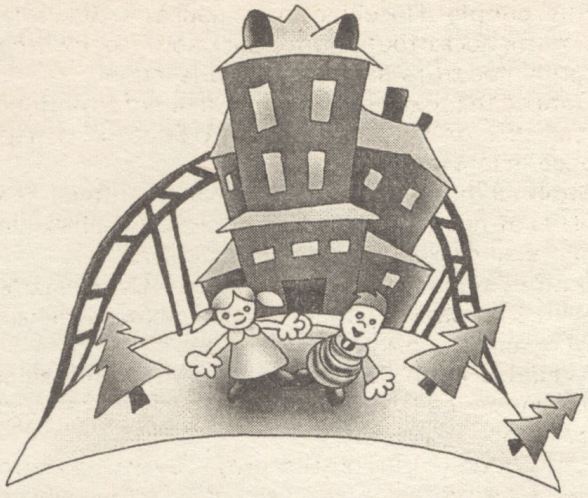
Прислушивайтесь к советам, которые мелькают в низу экрана. Там вам будут сообщать, когда стоит понизить или повысить стоимость билетов, каких аттракционов или магазинов вам не хватает и т.д. Не забудьте выделить некоторую сумму на научные исследования – тогда вы получите новые аттракционы и магазины, а следовательно, сможете заработать больше денег.

Теперь несколько основных советов

1. Прислушивайтесь к советам вашего советника – плохого он, как правило, не советует.

2. Прислушивайтесь к пожеланиям ваших маленьких посетителей:





– Регулируйте цены у ваших торговцев так чтобы достичь максимальной эффективности.
– Устраивайте распродажи накопившихся товаров – это даст вам неплохой доход.
– Накапливайте товары, пользующиеся максимальным спросом.
– Следите за тем, чтобы ваши посетители были счастливы.
3. Внимательно следите за состоянием ваших складов.
– Каждый раз, когда склады переполняются, вы теряете деньги. Поэтому стройте дополнительные магазины по мере необходимости. Улучшайте ваши склады, тогда вы сможете построить больше магазинов и, следовательно, заработать больше денег.
– Не забывайте переназначать приоритеты продаж и наполнения складов.
4. Следите за вашими доходами:
Примерный рейтинг ваших доходов:

10000$ в год	– Замечательно
5000$ в год	– Хорошо
0$ в год	– Средний, бедный или плохой

5. Регулируйте стоимость входных билетов и стоимость товаров в ваших магазинах.
– Стройте всевозможные закусочные и запивочные, это всегда выгодно, если у вас в парке достаточно посетителей.
– В случае наплыва посетителей увеличивайте стоимость входных билетов. За удовольствия надо платить.
6. Следите за тем, чтобы вам хватало рабочих, механиков и уборщиков, а то ваши аттракционы могут пострадать, а посетители разбежаться.

Теперь рассмотрим, как регулировать стоимость товаров в магазинах

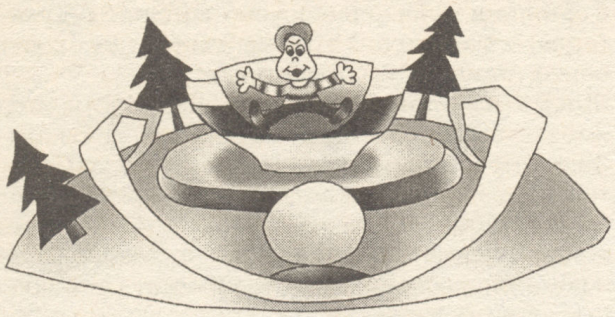
Наведите курсор на объект и нажмите кнопку A , а затем Start. После этого выберите иконку со знаком вопроса. Вы должны оказаться в такой менюшке:

Type of goods (тип товара) – Тип товара, который продают в этом магазине (например, сахарная вата).

Customers 50 far (привлечено свыше 50 покупателей) – сколько раз этот магазинчик посещали более пятидесяти покупателей.
Stock Price (стоимость товара на складе) – Стоимость товара, по которой его закупают со склада.
Sale Price (стоимость продажи) – Стоимость товара, по которой его продают клиентам.
Sugar amount (Наличие сахара) – Уровень, на котором держать товар в магазине. Можно установить как распродажу всех запасов, так и полную загрузку магазина.
* Нижняя строчка бывает разной, в зависимости от того, какой товар продают.
Теперь разберемся с аттракционами
Наведите курсор на аттракцион и нажмите кнопку A, после чего нажмите кнопку Start. Вы окажетесь в стандартном меню для постройки новых зданий, но вам станут доступны несколько новых опций:
Иконка с изображением человечка – установить уровень загрузки ваших аттракционов. От минимальной до максимальной. Кнопка A для увеличения уровня загрузки, кнопка B для уменьшения.
Иконка с изображением песочных часов – увеличить или уменьшить время перерыва работы аттракциона. Кнопка A для увеличения перерыва, кнопка B для уменьшения.
Иконка со знаком вопроса – более детальная информация по аттракциону.
Иконка с изображением кружка – Эта иконка позволяет включить или выключить ваш аттракцион.
Иконка с изображением полукруга – Уровень скорости работы вашего аттракциона. Чем выше скорость, тем быстрее аттракцион будет освобождаться для следующих клиентов, но при этом есть вероятность, что клиента просто вышвырнет из чересчур разогнавшейся карусели и он уйдет из вашего парка весьма недовольным, что плохо отразится на вашей репутации.
Теперь посмотрим, что нам показывают в меню более подробной информации об аттракционе:
Ride cost (стоимость аттракциона) – Стоимость постройки данного аттракциона.
People 50 far (людей больше 50) – Сколько раз этот аттракцион посетило более пятидесяти человек.
Excitement (оживление) – Ажиотаж вокруг этого аттракциона, его рейтинг.
Reliability (надежность) – Надежность данного аттракциона, его КПД.
Capacity (максимальная загрузка) – Максимальное количество человек, которое помещается в этот аттракцион.
Не забывайте обустраивать ваш парк. Сажайте деревья, копайте пруды, ограждайте клумбы заборчиками, устанавливайте экологическо-чистые туалеты. Все это благоприятно отразится на вашем рейтинге.

Стратегия 1: Советы новичкам

1. Прислушивайтесь к советам, которые дает ваш советник – на основе его советов вы сможете правильно регулировать вашу финансовую политику.



2. Не открывайте ваш парк развлечений до тех пор, пока не построите небольшое количество аттракционов, магазинов и закусочных. Учтите, ваши первые клиенты должны быть всем довольны – от этого напрямую зависит посещаемость вашего парка развлечений.
3. Разрабатывайте:
   1) Улучшения аттракционов
   2) Новые аттракционы
   3) Магазины, аттракционы, игры

1) Улучшенные аттракционы привлекают большее количество посетителей, а следовательно, увеличивают ваш доход.
2) Новые аттракционы позволят вам получить дополнительные источники дохода и увеличить свой рейтинг.
3) Магазины по продаже еды и напитков – очень солидный источник дохода для вашего парка развлечений.
4. Учтите, что сумма денег, которую вы выделяете на научные исследования, тратится каждый месяц, а не раз в год. Поэтому не выставляйте ее очень высокой – быстро обанкротитесь, имея в наличии массу новых магазинов и аттракционов, но не имея денег на их постройку.
Постарайтесь как можно быстрее вернуть банку кредит – это избавит вас от ежегодных выплат процента с кредита. Затем вам следует грамотно регулировать уровень цен на входные билеты и товары в магазинах. Пожалуй, используя эту методу, вы запросто сможете пройти любой уровень со сложностью «Легкий».

Стратегия 2 : Основной метод

1) Постройте все виды аттракционов, которые вам доступны.
2) Постройте магазины, но обязательно учитывайте уровень экономики страны, в которой вы строите ваш парк развлечений, иначе ваши магазины вместо доходов начнут приносить убытки.
3) Всегда увеличивайте стоимость товаров в ваших магазинах на 20–50% по сравнению с ценами, которые стоят изначально.
4) Разрабатывайте все возможные технологии, но в первую очередь изобретайте новые аттракционы и их модернизации.
5) Если у вас есть в наличии запас денег – покупайте всевозможные детали оформления вашего парка. Стройте туалеты, сажайте деревья и т.д. Этим вы увеличите рейтинг вашего парка, а следовательно, его посещаемость.
6) Нанимайте механиков как только у вас ломается один из аттракционов. Если есть незанятый механик, то перекиньте его на место поломки.
7) Нанимайте уборщиков, потому что в грязном парке очень быстро падает его рейтинг и снижается посещаемость.
8) Стройте туалеты! Если туалетов будет не хватать, посетители начнут гадить где попало и разбегаться из вашего парка развлечений.
9) Нанимайте немного клоунов! Пусть народ развлекается на аттракционах.
Вот, пожалуй, и все. Главное – внимательно следить за финансовым положением в вашем парке и вовремя понижать цены на товары или услуги.
А теперь таблицы аттракционов и всевозможных магазинов.

Таблица аттракционов

Аттракцион: Race Car Ride (гоночные автомобили)

Зона:	2X1
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Да
Тип:	Наземная дорога
Вместительность:	25
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая

Аттракцион: Rubber Tubing (Резиновая труба)

Зона:	2x1
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Да
Тип:	Наземная дорога
Вместительность:	25
Популярность:	Великолепная
Надежность:	Очень хорошая

Аттракцион: Big Dipper (Большая горка)

Зона:	5X1
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Нет
Тип:	Навесная дорога
Вместительность:	4
Популярность:	Просто супер!
Надежность:	Хорошая

Аттракцион: Monorail (Монорельс)

Зона:	5x2
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Нет
Тип:	Навесная дорога
Вместительность:	2
Популярность:	Плохая
Надежность:	В зависимости от местности

Аттракцион: Roller Coaster (Чертово колесо)

Зона:	5x2
Дополнительно:	Дорога

Полный: Нет
Тип: Навесная дорога
Вместительность: 4
Популярность: В зависимости от местности
Надежность: Хорошая

Аттракцион: Loop the Loop (Виток за витком)

Зона: 5x1
Дополнительно: –
Полный: Да
Тип: Специальная дорожка
Вместительность: 0
Популярность: В зависимости от местности
Надежность: Хорошая

Аттракцион: Water Splash (Водные брызги)

Зона: 5x1
Дополнительно: –
Полный: Да
Тип: Специальная дорога
Вместительность: 0
Популярность: Супер!
Надежность: Хорошая

Аттракцион: Cork Screw (Винтовая пробка)

Зона: 1x6
Дополнительно: –
Полный: Да
Тип: Специальная дорожка
Вместительность: 0
Популярность: Великолепная
Надежность: Хорошая

Аттракцион: Big Wheel (Большое колесо)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 6
Популярность: Хорошая
Надежность: Великолепная!

Аттракцион: Bouncy Castle (Надувной замок)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 4
Популярность: Хорошая
Надежность: Очень плохая

Аттракцион: Flight Sim (Имитатор полета)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 5
Популярность: Супер!
Надежность: Плохая

Аттракцион: Ghost House (Дом с приведениями)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 5
Популярность: Хорошая
Надежность: Очень хорошая

Аттракцион: Haunted House (Пещера страха)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 14
Популярность: Великолепная
Надежность: Очень хорошая

Аттракцион: Maze (Лабиринт)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход и выход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 16
Популярность: Очень плохая
Надежность: Очень хорошая

Аттракцион: Merry-Go-Round (Вращающиеся чашки)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 4
Популярность: Плохая
Надежность: Плохая

Аттракцион: Observation Tower (Наблюдательная вышка)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 20
Популярность: Плохая
Надежность: Хорошая

Аттракцион: Observatory (Обсерватория)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да
Тип: Обычная дорожка
Вместительность: 30
Популярность: Хорошая
Надежность: Супер!

Аттракцион: Parasol Chairs (Большой зонтик)

Зона: 4x4
Дополнительно: Вход
Полный: Да

Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	6
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Плохая

Аттракцион: Pirate Boat (Пиратский корабль)

Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	8
Популярность:	Великолепная
Надежность:	Очень хорошая

Аттракцион: Plane Flyer (Аэроплан)

Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	4
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая

Аттракцион: Planet Rocket (Полет на ракете)

Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	10
Популярность:	Плохая
Надежность:	Плохая

Аттракцион: Snakes & Ladders (Змеи и лестницы)

Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	1
Популярность:	Плохая
Надежность:	Очень плохая

Аттракцион: Space Shuttle (Космический корабль)

Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	6
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая

Аттракцион: Super Spinner (Суперпаутина)

Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	20
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая

Аттракцион: Tree House (Дерево-дом)

Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	1
Популярность:	Плохая
Надежность:	Очень хорошая

Аттракцион: Clown Act (Представление клоунов)

Зона:	6x5
Дополнительно:	–
Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Супер!

Аттракцион: Cowboy Act (Представление ковбоев)

Зона:	6x5
Дополнительно:	–
Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Супер!

Аттракцион: Dolphin Act (Представление дельфинов)

Зона:	6x5
Дополнительно:	–
Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Супер!

Аттракцион: Mediaeval Act (Средневековое представление)

Зона:	6x5
Дополнительно:	–
Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Супер!

Таблица магазинов

Название: Balloon World (Воздушные шарики)

Зона:	5x2
Полный:	Нет
Тип:	Игрушки
Эффективность:	–

Название: Coffee Shop (Кафетерий)

Зона:	3x3
Полный:	Да

Тип: Напитки
Эффективность: –

Название: Coconut Shy (Кокосовый мячик)
Зона: 3x2
Полный: Да
Тип: Шоу
Эффективность: Очень хорошая

Название: Duck Shoot (Охота на уток)
Зона: 3x2
Полный: Да
Тип: Шоу
Эффективность: Плохая

Название: Gunshot (Тир)
Зона: 3x2
Полный: Да
Тип: Шоу
Эффективность: Очень хорошая

Название: Mr. Whippy Ices
Зона: 3x2
Полный: Да
Тип: Сладости
Эффективность: –

Название: Novelty Shop (Магазин новинок)
Зона: 3x2
Полный: Да
Тип: Новинки
Эффективность: –

Название: Saloon (Салун)
Зона: 3x2
Полный: Да
Тип: Напитки
Эффективность: –

Название: Tincan Alley
Зона: 3x2
Полный: Да
Тип: Шоу
Эффективность: Хорошая

Название: Arcade (Зал игровых автоматов)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Шоу
Эффективность: В зависимости от местности

Название: Big Time Fries (Закусочная)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Закусочная
Эффективность: –

Название: Big Time Burger (Закусочная)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Закусочная
Эффективность: –

Название: Gift Shop (Магазин сувениров)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Сувениры
Эффективность: –

Название: Pokey Cola (Лоток с газировкой)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Напитки
Эффективность: –

Название: Race Track (Гонки)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Шоу
Эффективность: Очень хорошая

Название: Steak Restaurant (Ресторан)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Деликатесы
Эффективность: –

Название: Toyland (Игрушечный магазин)
Зона: 3x1
Полный: Да
Тип: Игрушки
Эффективность: –

Предметы оформления

Название: Lamp Post (Фонарь)
Зона: 1x1
Тип: Светильник

Название: Tree Stump fence (Забор из пеньков)
Зона: 1x1
Тип: Забор

Название: Birch tree (Береза)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: White fence (Белый забор)
Зона: 1x1
Тип: Забор

Название: Castle wall (Стена замка)
Зона: 1x1
Тип: Забор

Название: Orange Tree (Апельсиновое дерево)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Apple tree (Яблоня)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Privet Hedge (Навесная преграда)
Зона: 1x1
Тип: Забор

Название: Rose Bush (Розовый куст)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Tropical Bush (Тропический куст)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Weeping Tree (Плакучая ива)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Palm Tree (Пальма)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Oak Tree (Дуб)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Spooky Tree (Призрачное дерево)
Зона: 1x1
Тип: Дерево

Название: Outhouse (Нужник)
Зона: 1x1
Тип: Туалет

Название: Boggy Crapper (Грязный нужник)
Зона: 1x1
Тип: Туалет

Название: Lake (Озеро)
Зона: 1x1
Тип: Водоем

Название: Syper Toilet (Супертуалет)
Зона: 1x1
Тип: Туалет

Название: Central Fountain (Центральный фонтан)
Зона: 1x1
Тип: Водоем

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

ЧУДЕСНЫЙ МАЛЬЧИК В МИРЕ МОНСТРОВ

Очень неплохая игра в стиле «фэнтези», достаточно длинная и требующая временами смекалки и небольших познаний в английском языке.

1 игрок	Приключения	75% Рейтинг

Предыстория

Когда-то эта земля, **MONSTER WORLD**, процветала в мире и спокойствии, пока на нее не пришли полчища монстров. Молодой человек по имени **SHION**, которым вы управляете, решает освободить землю от незваных гостей, чтобы на ней снова воцарился мир.

В игре предусмотрена система записи (сохранения) в специальных местах (гостиницах) под названием **INN** (отвечайте на вопросы «yes»). За отдых в гостиницах вам придется платить деньги, правда, при этом вы полностью восстанавливаете свою жизненную энергию и магию. Также деньги понадобятся, чтобы покупать в магазинах оружие и другие полезные вещи. Нужные вам в данный момент оружие, щит, доспехи, обувь можно выбрать из имеющегося арсенала, нажав во время игры «**Start**».

Управление

A и одновременно ↑ (или ↓) – использование магии либо какого-то предмета. Нажав во время игры «**Start**», выберите в правой части экрана (**SELECT**) нужные магию или предмет, нажмите **A** или **C** и выберите один из двух квадратов вверху справа рядом с изображением крестовины джойстика.

B – удар мечом или копьем
C – прыжок
→ – поговорить с кем-либо, прочесть что-либо, войти в дверь
← – выйти из двери

Вы можете использовать 6 магий (они появляются постепенно, в процессе игры):

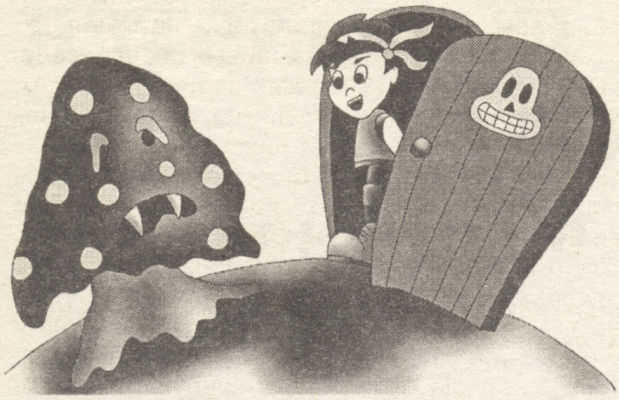
FIRM STORM – огненные шары
THUNDER – молния
SHIELD – защитное поле
QUAKE – землетрясение
POWER – увеличение мощности оружия
RETURN – магия возвращения (вы оказываетесь в месте последней записи

Во время игры вам понадобятся разные виды оружия, а также обувь. Часть необходимых вещей можно купить в магазинах, а часть вы найдете или получите по ходу игры (см. описание).

Прохождение

Игра начинается в небольшом домике. Чтобы выйти из него, подойдите к белому изображению двери и нажмите ←. Далее идите вправо до большого пня и войдите в дверь. Поговорив с хозяином, вы получите у него эликсир, восстанавливающий часть вашей жизненный энергии (действует автоматически), и несколько единиц магии **FIRE STORM**, а также узнаете, что принцесса была похищена из своего замка. Пройдя чуть правее, вы увидите еще один пень с дверью. Там можно купить кожаные ботинки **LEATHER BOOTS**. Мимо замка **PURAPRIL CASTLE**, в который вас не пускает стража у входа, идите вправо до воды и далее тоже все время вправо, пользуясь площадками или переправляясь прямо по воде. Дойдя до медуз, выпрыгивающих из воды, переберитесь по ним на землю, используя медуз, как трамплины. Пройдя чуть правее, вы окажетесь в деревне **ALSEDO**. В магазине можно купить деревянный щит **WOOD SHIELD**, копье **SMALL SPEAR** и доспехи **CHAIN MAIL**. В другом магазине продается лекарство **MEDICINE** для восстановления жизненной энергии (в отличие от эликсира, его нужно использовать самим).

В небольшом домике между двумя магазинами поговорите с хозяйкой по имени **SONIA**, которая посоветует вам обратиться к королеве **ELEANORA**. Для этого встаньте между двумя статуями слева от дома **SONIA** и нажмите стрелку ↑. Справа вы увидите королеву **ELEANORA**.



Она попросит вас пройти в пещеру за деревней, откуда появились монстры. В помощь вам **ELEANORA** даст фею **PRISCILLA**, которая умеет находить спрятанные сердечки для восстановления жизненной энергии. Снова нажав стрелку вверх между двумя статуями, вы опять окажетесь в деревне. Еще раз зайдя к **SONIA**, вы узнаете, что для того, чтобы открыть двери, ведущие в пещеру, необходим особый музыкальный инструмент – **OCARINA**, но **SONIA** потеряла ее где-то возле пещеры.

Пройдя направо к пещере, вы вскоре найдете окарину. Чтобы узнать, как пользоваться ею, вам нужно снова вернуться в деревню к **SONIA**. Она научит вас мелодиям, с помощью которых откроются двери. Для первой двери **B A B A B C B**, для второй – **A B C B C A B**, и для третьей – **A C C A B A B**. Эти мелодии вам нужно «проиграть», соответственно, перед каждой дверью (предварительно задействовав окарину), стоя над изображением нот возле двери. В сундуке после второй двери вы найдете дополнительное сердце жизненной энергии.

Отперев все три заколдованные двери, заходите в дверь с изображением черепа, где вам предстоит встретиться с первым боссом – гигантским мухомором **MYCONID**. После победы над боссом возвращайтесь в деревню, в которой уже нет монстров.

Снова поднимитесь наверх к королеве **ELEANORA** и после разговора с ней идите влево до большого дерева, в котором появилось отверстие. Спустившись вниз, вы окажетесь в подземелье. Идите все время влево, пока не дойдете до рыцаря, с которым вам предстоит сразиться. Победив рыцаря, вы освободите принцессу, похищенную из замка монстрами.

Выйдя из подземелья, поднимайтесь по лестнице на самый верх башни. Чтобы попасть в тронный зал, идите направо. Поговорив с принцессой и с придворной дамой возле башни, войдите в ту же дверь башни, из которой вы вышли, спуститесь вниз и войдите в дверь внизу, чуть выше той, что ведет в подземелье (раньше она была заперта). Выйдя из башни, и пройдя влево, вы окажетесь в городе. В магазинах можно купить меч **KNIGHT SWORD**, доспехи **HARD ARMOR**, ботинки **LADDER BOOTS**, снадобье для восстановления жизненной анергии **POTION**.

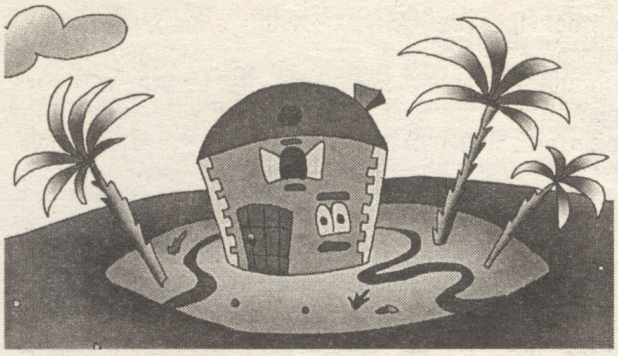
Подготовившись к дальнейшему путешествию, спускайтесь в самый низ города и идите налево, в лес. Продолжайте двигаться влево, переправляясь через ядовитую воду с помощью лиан и площадок, мимо каменных развалин, пока не выйдите к деревне гномов **LILYPAD**. Здесь продаются доспехи **STEEL SHIELD**, ботинки **MARINE BOOTS** (эти ботинки вам пока не нужны, они пригодятся позже, в подводном мире). Зайдя в последний дом и поговорив с хозяином, вы узнаете, что один из детей этой деревни был похищен монстрами.

Выходите из деревни с левой стороны и идите влево до поляны, где монстры готовятся принести в жертву похищенного гномика. Расправившись с негодяями, возвращайтесь в деревню и снова поговорите с хозяином крайнего домика. Он расскажет, что вскоре вы должны встретиться с **POSEIDON**'ом в его подводном царстве, но для этого вам необходимо добыть трезубец **POSEIDON**'s **TRIDENT**.

Теперь выходите из деревни направо. У выхода поговорите с двумя братьями-гномами, и один из них (которого вы спасли) пойдет с вами. Гном обладает способностью находить потайные комнаты и спрятанные монеты.

Выйдя из деревни, подойдите к каменным развалинам, и гном откроет вам вход. Зайдя туда, вы в полной темноте должны пройти налево до кнопки, прыгнуть на нее, пройти еще левее через открывшийся проход и победить синюю птицу, – тогда вы получите лампу, и свет зажжется. Далее спускайтесь по лестнице вниз и идите направо. После огромного катящегося камня снова поверните направо, пройдите по узкому коридору и поднимитесь по лестнице, затем еще по одной и идите влево. Выйдя из помещения, прыгните на кнопку и вернитесь обратно.

Вместо каменной стены появится участок, состоящий из белых блоков, которые можно разбить мечом. Разбив блоки, пройдите чуть правее, и гном обнаружит пролом в стене. Зайдя туда, в сундуке вы найдете дополнительное сердце жизненной энергии. Вернитесь назад, к тому месту, где вы спаслись от огромного камня, и прыгайте на лестницу, находящуюся над провалом, а с нее – влево. Поднимитесь по лестнице, с обеих сторон которой синие головы «плюются» стрелами, и войдите в дверь наверху. Выйдя из другой двери, идите направо. По синим площадкам поднимитесь наверх. Часть каменной стены исчезнет, и появится стена из белых блоков. Разбив их, переберитесь направо, и вы выйдете в следующий зал, где есть дверь в правом верх-



нем углу (это выход). Если вы хотите преждевременно покинуть развалины, вам нужно упасть в провал над дверью.

Отсюда сначала пройдите влево, и гном снова обнаружит проем в стене, где вы найдете в сундуке щит **HARD SHIELD**. Затем вернитесь назад и идите вправо, мимо синих голов со стрелами до кнопки. Прыгнув на кнопку, пройдите через открывшийся проход в другой зал, в котором находятся четыре кнопки под четырьмя голубыми настенными светильниками. Плиты между кнопками разрушаются при ходьбе, и если вы не хотите снова и снова заходить в эту комнату, будьте осторожнее. Вам нужно прыгнуть на кнопки в следующей последовательности: 2, 3, 1, 4 (огонь в светильниках должен не гаснуть, а, наоборот, разгораться). Если вы все сделаете правильно, у правой стены появится проход вниз, где вам предстоит сразиться с двумя каменными головами **GRAGG & GLAGG**, изо рта которых появляются большие камни (камни нужно перепрыгивать, а головы бить мечом). Победив этих двух монстров, в сундуке вы найдете **TRIDENT**.

Возвращайтесь в деревню гномов, войдите в дверь, которая появилась в большом пне, затем еще в одну в дереве, и вы окажетесь снова в городе рядом с замком принцессы. Пройдите вправо до башни, войдите в дверь, потом еще в дверь внизу и по уже знакомому вам подземелью идите вправо до первой воды. Используйте **TRIDENT** и **MARINE BOOTS**, и вы окажетесь под водой. Пройдя вправо по коридору под шарами с шипами, вы попадете в подводный мир. Здесь вы можете плавать (часто нажимать C), ходить по дну или деревянным мостикам, подниматься на поверхность и двигаться по земле, в любой момент опускаясь под воду (для этого всегда должен быть задействован **TRIDENT**).

Поднимитесь на поверхность и пройдите влево до конца. В сундуке вы найдете меч для пигмея **PYGMY SWORD**, который пригодится вам позже. Теперь вам нужно любыми путями (по земле или под водой) продвигаться вправо. На небольшом островке над водой найдите дом с круглой крышей и зайдите туда. Хозяйка заберет у вас **OCRAINA** и скажет, где можно найти необходимый вам амулет (**AMULET**). От дома идите вправо, пока не увидите четыре пальмы, растущие рядом парами. Между ними есть потайная дверь (➔), которая выведет вас к сундуку с амулетом. Когда у вас будет амулет, откроется вход в подводную пещеру (это под водой справа).

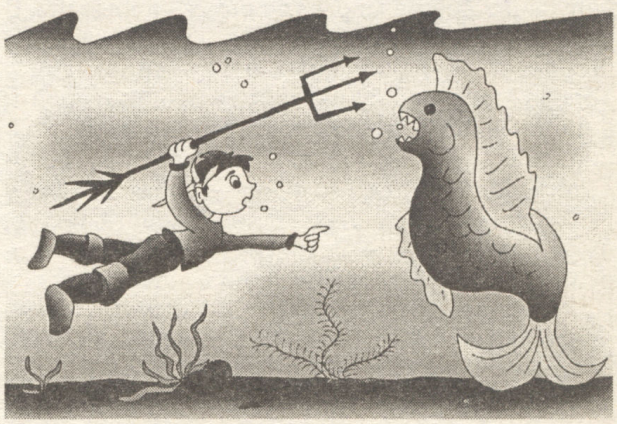
Если исследовать буквально каждый сантиметр подводных миров, непрестанно нажимая ➔, можно обнаружить пару потайных дверей, ведущих к недоступным с первого взгляда сундукам, но это очень трудоемкое занятие, и доступ к этим сундукам никак не влияет на ход игры.

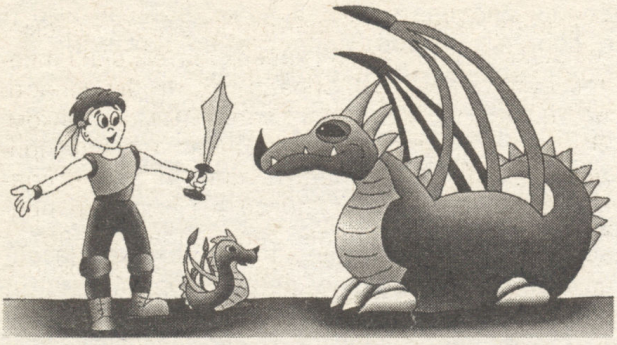
Оказавшись в подводной пещере, двигайтесь вправо и уничтожьте две красные кнопки возле вентиляторов. Затем вернитесь немного назад, спуститесь вниз, к двум вентиляторам, и идите влево, куда показывает красная стрелка. Здесь вам также нужно уничтожить две красные кнопки и отключить таким образом некоторые вентиляторы, а в левом верхнем углу в сундуке вы можете найти магию возвращения **RETURN**. Спуститесь в самый низ и по несложному лабиринту выходите на поверхность. Слева в сундуке лежит эликсир. Пройдите направо до конца и снова опуститесь в воду. Вскоре вы увидите огромную рыбу, которую нужно победить, и тогда откроется проход к **POSEIDON**'у, который посоветует вам найти некий предмет, позволяющий путешествовать по пустыне, и затем идти к **SPHINX**'у.

После разговора с **POSEIDON**'ом вернитесь немного назад и в сундуке, к которому вы ранее не могли попасть, возьмите ботинки (**OASIS BOOTS**), в которых можно передвигаться по пескам пустыни.

Теперь возвращайтесь в город у замка. Там вы сможете посетить оружейный магазин, ранее закрытый, в котором можно купить более мощный меч **EXCALIBUR** и стальной щит **STEEL SHIELD**. Сейчас вам надо идти мимо башни направо, в пустыню **MAUGHAM-DESERT**, предварительно «надев» нужные ботинки. Дойдя до движущегося скользкого спуска и упав в глубокую яму, возьмите в сундуке магию **QUAKE**. Чтобы выбраться из ямы, необходимо уничтожить маленьких летающих монстров, и на их месте появятся небольшие движущиеся площадки, по которым вы сможет попасть наверх. Прыгайте вправо и идите до колодца. Спустившись внизу под воду (с помощью трезубца), вы найдете в сундуке солнечный ключ **SUN-KEY**. В другом сундуке, наверху, лежит магия **SHIELD**.

Поднявшись из колодца, продолжайте идти направо. Зайдите в пирамиду через среднюю дверь и поднимитесь по канату на самый верх. Слева в сундуке возьмите лунный ключ **MOON-KEY**, а затем пройдите направо и открывайте себе прохо-





ды, прыгая на все кнопки, встречающиеся по дороге. Пригибайтесь, когда стена с шипами падает вниз.

Идите вправо до конца, до двери с изображением черепа. Войдя в эту дверь, вы попадете к **SPHINX**'у. Чтобы двигаться дальше, вам необходимо ответить на 5 вопросов **SPHINX**'а. Всех вопросов намного больше, задаются они без всякой системы, и времени на обдумывание дается очень мало. Все вопросы связаны с уже пройденными этапами игры, и здесь вам необходимы хотя бы поверхностные знания английского языка, либо вы должны пройти этот участок игры методом «тыка», отвечая на вопросы наугад. Из трех возможных ответов вы выбираете один и нажимаете нужную кнопку (**A, B или C**). Выдержав это испытание, вы получите звездный ключ **STAR-KEY** для третьей двери в пирамиде. Зайдите в третью дверь, возьмите щит для пигмея **PYGMY SHIELD**.

Теперь идите в первую дверь и поднимитесь по канату на самый верх. Встав на серую площадку между двумя статуями, нажмите стрелку вверх, и вы окажетесь в новом мире. Если пройти налево до обрыва и прыгнуть вниз и одновременно в стену, можно найти два тайника с сундуками с магиями **POWER** и **SHIELD**. После этого вам снова придется вернуться через пирамиду на то же место и теперь уже идти вправо, до деревни драконов **BEGONIA**. Зайдите в дверь внизу справа к **DRAGON'у,** который даст вам специальный браслет **BRACELET**, с помощью которого вы должны попасть в ледяной мир и отыскать там старую секиру **OLD AXE**.

Пока в этой деревне вы не можете зайти ни в один магазин: все они закрыты. Выходите в дверь вверху слева, затем еще в одну рядом, и вы окажетесь в городе рядом с замком принцессы, в котором постепенно появляются новые двери, ведущие в другие миры, где вы уже побывали. В магазине можно купить святую воду **HOLYWATER** для восстановления жизненной энергии.

Теперь вам снова нужно зайти в башню и пройти в подземелье до площадок, ведущих вниз. Разбив белые плиты и поднявшись наверх, вы попадете в ледяной мир. К сундуку слева вверху у выхода из подземелья можно попасть позже, имея керамические ботинки, с помощью которых вы сможете допрыгнуть до сундука.

Идите вправо до деревни **CHILDAM**. Здесь можно приобрести новые ботинки **CERAMIC BOOTS**, боевое копье **BATTLE SPEAR**, щит **KNIGHT SHIELD**, доспехи **KNIGHT ARMOR**. В доме наверху вам дадут в помощь кого-то наподобие птицы по имени **SHABO**.

Чтобы попасть к ледяному замку **ICE CASTLE**, идите направо. Оказавшись в башне, двигайтесь по ледяным площадкам, дергая (C и →) за канаты, встречающиеся на пути (это открывает некоторые проходы), и, в конце концов, вы окажетесь у стен **ICE CASTLE**. Вам нужно зайти во все двери, которые есть там, и тогда появятся дополнительные площадки, ведущие наверх. В сундуках в помещениях (в каждом вас поджидает какой-нибудь монстр) вы найдете ботинки для пигмея **PYGMY BOOTS**, голубой камень **BLUE-GEM**, золотой камень **GOLD-GEM** и дополнительное сердце. Прыгать с одной длинной площадки на другую необходимо с разбега. После того, как вы найдете **BLUE-GEM** и **GOLD GEM**, в центре стены появятся три площадки. Поднявшись наверх, по маленьким площадкам переберитесь влево и используйте **GOLD GEM**, а перебравшись направо – **BLUE-GEM**. В центре появится серая дверь. Зайдя в нее, вы встретитесь с боссом – ледяной птицей.

Ее нужно догонять и бить в тот момент, когда та наклоняет голову. Победив босса, вы получите **OLD AXE**. С ней вам нужно вернуться в деревню драконов. Войдя в появившуюся новую дверь, вы окажетесь в хорошо знакомом городе рядом с замком. Снова идите в деревню драконов **BEGONIA**. Пройдите вправо и зайдите в дом. Поговорив там с человеком, вы узнаете, что для того, чтобы попасть внутрь вулкана, вам необходимо снаряжение для пигмея: **PYGMY SWORD**, **PYGMY ARMOR**, **PYGMY SHIELD** и **PYGMY BOOTS**. В данный момент вам не хватает одного предмета – **PYGMY ARMOR**. Для того, чтобы найти его, вам нужно вернуться к замку принцессы и опуститься под воду там, где вы проходили в самом начале игры. Под мостом, куда можно попасть только из этого подводного мира, и находится сундук с **PYGMY ARMOR**.

Теперь, когда у вас уже есть полный комплект снаряжения, вернитесь в деревню драконов, в доме справа от деревни войдите в дверь рядом с человеком, и вы превратитесь в крошечного человека (пигмея). В деревне поговорите с **DRAGON**'ом: он даст вам в помощь своего внука – маленького дракончика. Пройдите из деревни направо до конца и войдите в маленькую дверь в скале. Внутри пройдите влево до конца, прыгните на кнопку, вернитесь и пройдите до конца вправо, где есть еще одна кнопка. В сундуке по пути вы найдете магию **POWER**. Когда вы вернетесь назад, появится проход вниз. Идите вправо до кнопки, затем влево и, прыгнув на кнопку, прыгайте прямо в огонь – вы окажетесь в помещении, где в сундуке найдете дополнительное сердце. Заходите в дверь, имеющуюся здесь, и поднимайтесь вверх.

Пройдите влево до кнопки, а потом направо до двери. Зайдя в дверь, внизу прыгните на маленькую площадку, и вверху над этой площадкой появятся белые блоки, разбив которые и пройдя налево мимо сундука и прыгнув вниз, вы попадете еще к одной двери, а из нее – к боссу, огромному **DRAGON**'у. Бить его нужно только по голове.

Победив **DRAGON**'а, вы получите огненную урну **FIRE-URN**. С ней и со старой секирой вам нужно идти к оружейнику в деревне драконов.

Потом зайдите к **DRAGON**'у внизу и после этого снова к оружейнику. Тот даст изготовленный им специально для вас легендарный меч **LEGEND SWORD**. С ним вам необходимо отправиться к замку принцессы. Оказавшись на территории замка, пройдите влево до конца и в беседке с голубой крышей нажмите стрелку вверх, предварительно вооружившись легендарным мечом. Вы окажетесь в заоблачном мире. Пройдите вправо и войдите в замок. Упадите в первый же провал, идите направо и поднимитесь по канату наверх. Пройдите немного вправо и снова поднимитесь по канату. Затем идите влево до еще одного каната, поднимитесь по нему и пройдите вправо через провал до каната, по которому вы поднимитесь к тележке.

С нее вам нужно будет прыгнуть на маленькую площадку внизу слева, а с площадки – на канат. В сундуке по пути следования тележки можно найти легендарные ботинки **LEGEND BOOTS**. По канату поднимитесь в замок и идите направо. Чтобы перебраться через шипы, воспользуйтесь маленьким подвижным канатом на стене. Внизу, рядом с дверью, в сундуке лежат легендарные доспехи **LEGEND ARMOR**). Зайдите в дверь, затем еще раз в нее же (если не хотите покидать замок), поднимитесь по канату и пройдите вправо. Чтобы спокойно подняться к дверям на маленьких канатах, используйте во время подъема магию **QUAKE**, тогда розовые монстры будут уничтожены и не смогут помешать вам пройти к дверям. Вначале воспользуйтесь ближним канатом, чтобы в сундуке взять легендарный щит **LEGEND SHIELD**, а затем дальним. Входите в двери, пока не окажетесь у каната, ведущего наверх. Наверху разделайтесь с несколькими чудовищами (их лучше бить снизу, пригнувшись) и снова поднимитесь по канату. Вверху вас ждет еще один монстр, которого вам обязательно нужно победить, иначе не появится дверь. Зайдя в эту дверь, вы окажетесь на очень сложном участке игры, требующем ловкости, быстроты реакции и терпения. Вам необходимо прыгать по перемещающимся площадкам наверх, затем вниз и потом суметь прыгнуть вправо так, чтобы попасть на площадку с маленьким зеленым монстриком. Это очень трудно, и не исключено, что вам придется многократно падать вниз и вновь сражаться с чудовищем. Когда вы сможете правильно прыгнуть вправо, вам снова придется пройти по таким же площадкам до подвижного маленького каната в левом верхнем углу (это тоже очень сложно!). На канате вы доберетесь до двери с изображением черепа, за которой вас ждет очередной босс – король демонов **DEMON KING**. Бить его нужно по головам, которые вырастают на месте уничтоженных (всего их три). Победив босса, вы освободите принца подземного царства.

Войдя в появившуюся дверь, вы снова окажетесь возле беседки в замке принцессы. Направьте свой легендарный меч вверх (➔) и теперь идите в заоблачном мире налево. Поднявшись на лифте, вы попадаете в комнату с непонятным механизмом, в который вам нужно прыгнуть. Механизм перенесет вас на уровень со множеством лестниц, ведущих вверх и вниз, по которым вы попадете к уже знакомым боссам игры. Пользоваться лестницами можно в любой последовательности.

Победив всех боссов (это очень легко, имея такое мощное оружие!) , по центральной лестнице поднимитесь к главному боссу – механическому мозгу. Вначале он почти уничтожит вас, и вы не сможете помешать этому, но вскоре появится принц подземного мира, который восстановит всю вашу жизненную энергию и при этом погибнет сам, но зато босс станет уязвим для вашей атаки. Победить мозг довольно сложно, особенно когда появляются циркулярные пилы. Здесь необходмо иметь святую воду и эликсир, а также проявить максимум ловкости, перепрыгивая эти пилы. Победив, в конце концов, главного монстра, вы освободите свою землю, на которой вновь воцарится мир и спокойствие!

WORMS

ЧЕРВЯКИ

Уникальная игра, сочетающая в себе элементы многих жанров, ни с чем не сравнимая по своему игровому интересу. Вам предстоит управлять небольшой командой червяков-милитаристов, каждый из которых до зубов вооружен и владеет массой военных и гражданских специальностей. Стоит начать играть в «Червяков» и вы на долгое время забудете про все прочие игры.

4 игрока	Логическая игра	80% Рейтинг

Предыстория

У многих эта игра вызовет приятные ностальгические воспоминания о временах, когда в компьютерных играх главным были не «навороченные» ролики трехмерной графики, а, прежде всего, игровой интерес, «gameplay». Например, в свое время была на PC такая замечательная игра – Tank Wars. Перед вами был рельеф местности – изломанный, изрезанный, и на этом рельефе компьютер расставлял ваши танки. Вы выбирали угол наклона орудия, силу выстрела и вид боеприпасов и старались уничтожить своих соперников. Если заменить лишенные мобильности танки на симпатичных юрких червячков-милитаристов, мастерски владеющих самыми разными видами оружия – от самонаводящихся ракет до рукопашного боя и добавить яркую современную графику, то получится Worms – великолепная игра, где даже стрельба из базуки может вызвать только улыбку, пусть даже и слегка кровожадную. Одним словом, перед вами – взрывоопасный коктейль из Tank Wars, Canon Fodder и Lemmings.

Игра, несомненно, порадует разнообразием игровых ситуаций – рельеф генерируется компьютером и ни разу не повторяется. Подчиненные вам червяки (а их в вашем распоряжении целых четыре штуки) тоже оказываются в самых неожиданных местах, кроме того, они перемешаны с червяками противника. У каждого червяка есть запас здоровья, но этот запас становится равен нулю, если червяк упал в воду (пловцы из червяков, как известно, никудышные) или беднягу выбросят за край экрана. Червяки могут передвигаться и прыгать, но им постоянно грозит опасность нарваться на мину, неожиданный взрыв незамеченной вовремя мины, может спутать все планы.

Перед началом игры вы можете настроить множество параметров – в том числе выбрать, как будут выглядеть могильные камни на месте гибели ваших бойцов. Вы можете ограничить время, отведенное на размышления, отключить тот или иной особенно смертоносный вид оружия или лишить возможности пользоваться тем или иным полезными навыком. Не забудьте также присвоить членам вашей команды благозвучные или, наоборот, устрашающие имена. Так, одна из компьютерных команд названа... по именам «ливерпульской четверки»!

В распоряжении суперчервячков огромный арсенал средств, как массового, так и индивидуального уничтожения: «узи», винтовки, базуки, гранаты, динамит, самонаводящиеся ракеты, помощь дружественно настроенных бомбардировщиков... всего и не перечислишь. Когда вы стреляете или запускаете ракеты, приходится учитывать силу и направление ветра и выбирать мощность выстрела – точь в точь как в старых добрых «Танковых Войнах».

Кроме того, ваши червяки по обилию гражданских специальностей ничуть не уступают мирным трудолюбивым леммингам – они могут копать землю в любом направлении, пользоваться веревками, возводить конструкции из арматуры, не говоря уже о возможности телепортироваться. Играть в WORMS можно и в одиночку, но, конечно, лучше играть вдвоем, а еще лучше втроем или вчетвером, а можно и вообще вшестнадцатиром! Из версии этой игры для Sega убрали набор сценариев, предназначенных для игры в одиночку (все равно в них почти никто не играет) и Worms превратился чисто в командную игру. Когда играет несколько человек, в игре появляются элементы дипломатии – можно заключать союзы и вероломно их нарушать. Накал страстей порой достигает предела, от компьютера доносятся истошные крики и взрывы эмоций. Решать боевую задачу можно по-разному – кинуть гранату так, чтобы взрывной волной сразу

несколько противников сбросило в воду; правильно рассчитать силу выстрела из базуки; успеть удрать подальше после того, как вы бросили под ноги врагу динамитную шашку; выбрать удачное место для бомбардировки с воздуха; загнать противника на мины – вас ждет небывалое разнообразие тактических решений.

Порой в игре встречаются совсем уж забавные ситуации – например, вы стреляете в одного вражеского червяка, совершенно случайно попадаете в совсем другого, он, получив повреждения, падает на третьего, вместе они натыкаются на мину, взрывная волна заставляет рвануть следующую мину, расположенную рядом с четвертым, он погибает и взрывается, а взрывом убивает пятого. Вам остается только ошарашенно смотреть на развернувшуюся на экране телевизора бойню. Интересные ситуации, поминутно возникающие в этой игре, можно описывать бесконечно, но какой в этом смысл? Не лучше ли попробовать сразиться в Worms самому?

Main Menu (Главное меню)

Play Game – начать игру.

Team Entry – создать свою собственную команду червяков – ввести имена и параметры членов новой команды.

Worm Options – долгая настройка очень многочисленных параметров игры.

Worm Rankings – рейтинг лучших червяков и команд – самые жестокие и непобедимые.

Credits – информация о тех, кто создавал эту замечательную игру.

Ну, а теперь рассмотрим все подробности в нужном порядке.

Team Entry (Введение команды). Каждый, кто считает себя профессионалом в этой игре, имеет свою команду червяков, всячески о ней заботится, и из маленьких фигурок на экране монитора червяки превращаются во вполне живых существ со своими характерами, достоинствами и недостатками. Дело порой заходит столь далеко, что некоторые игроки отмечают дни рождения своих червячков. Игра же, в свою очередь, заботливо ведет как статистику по командам, выстраивая их согласно рейтингу, так и по отдельным червякам, отмечая их заслуги на поле боя. Любой уважающий себя профессионал преследует цель не только оказаться победителем в жарком бою, но и чтобы любимых червячков не обделили призовыми очками.

Именно это меню поможет вам создать свою первую команду. Разумеется, вы можете и не создавать никакой команды – игра изначально предлагает несколько подготовленных заранее команд (чего стоит, например, команда, где червяки названы по именам «битлов», или команда Topdogs, где вы играете за самых знаменитых собак мира), но, на наш взгляд, куда интересней создать свою собственную команду. Вы можете присвоить червякам имена наиболее соответствующие вашим вкусам – один из наших знакомых обозвал членов своей команды именами руководителей Третьего Рейха, в команде другого нашего знакомого играют, например, Mozart, Bach, Shubert и List, в команде третьего – Killer, Devastator, Smasher и Death. Все зависит только от вашего воображения.

Количество команд в игре ограничено (16), нельзя создавать их до бесконечности. Выбирая при помощи курсора Next и Last, вы можете перелистывать все возможные команды. Не повредите, пожалуйста, любимые команды других игроков, они (игроки, разумеется) не простят вам такого кощунства. Так что лучше выберите пустое место, а если такового не обнаружится, то или одну из команд приставки, или команду, насчет которой вы железно уверены, что она больше никому не нужна.

Теперь наведите курсор на надпись Clear, при этом вся информация о команде сотрется. Если не сделать этого, игра подумает, что вы не создаете команду заново, а просто меняете уже имеющуюся – да, кстати, можно сделать и так (очки, набранные старой командой, сохраняются).

Team Name. У команды должно быть имя, и зайдя сюда, вы присваиваете новой команде название. Просто выберите этот пункт и наберите придуманное вами имя. Нажав после этого Enter, вы приступаете к раздаче имен отдельным червякам.

Captain. Введите имя главного червяка-капитана.

Worm 2. Введите имя второго червяка.

Worm 3. Введите имя третьего члена вашей команды.

Worm 4. Введите имя последнего, четвертого червяка.

Теперь сделайте выбор Human\CPU:

Human. Вы подтверждаете, что за эту команду будет играть человек – т. е. вы.

CPU. А это означает, что за эту команду играет приставка (иногда приходится создавать команды и для приставки).

Exit. Вернуться в главное меню.

Итак, команда вами создана и рвется в бой. Хотя мы еще не коснулись многих пунктов настроечного меню – но на этом этапе они мало что нам скажут. Попробуем пойти навстречу вашей команде и сразу ринуться в бой.

Play Game. Начать игру.

Затем вы оказываетесь в списке, состоящем из названий команд.

↑, ↓ – **«Вверх, вниз»** – выбирая эти пункты, вы можете переключаться между двумя страницами списка команд.

При помощи **EXIT** вы можете в любой момент вернуться в главное меню.

Все команды, которые вы видите в списке, расставлены в порядке «крутости».

Заветная мечта каждого игрока в Worms – увидеть свою команду в верхней строке этой таблицы, где играют все его друзья – такие же закоренелые «вормеры». Естественно, у вас не может не возникнуть закономерный вопрос – что это за странные числа находятся в таблице, чуть справа от названий команд.

Столбец P (played) – сколько игр сыграно данной командой.
Столбец W (won) -сколько из них было выиграно.
Столбец F (for) -сколько червяков было убито этой командой за весь отчетный период.
Столбец A (against) – сколько раз умирали на поле боя «свои» червяки.
Столбец D – разница между двумя последними параметрами.
На основе всех этих данных программа по каким-то своим электронным критериям определяет крутизну команд (и, заметим, очень редко ошибается).
Выбирая при помощи курсора названия команд, вы можете выделить некоторые из них, но не меньше двух команд – ведь вам предстоят междоусобные разборки, а для участия в них необходимо как минимум две враждующих стороны. Правда, больше четырех команд вы также выделить не сможете.
Выделенные вами команды сойдутся в жарком поединке, где победитель может быть только один, и никак не больше. Вы можете выбрать все команды, чтобы полюбоваться чем-то вроде демо-ролика, или учинить бойню только среди своих друзей.
Friendly/League. Если вы выберете Friendly (дружеский матч), игра пройдет без занесения результатов в какие бы то ни было таблицы, используйте этот режим для тренировок или изучения новых боевых приемов и стратегий.
Если вам по душе League, наоборот, готовьтесь сражаться до последнего. Все ваши промахи могут быть использованы против вас! Вам наверняка не так уж хочется скатиться в таблице лучших на несколько строчек вниз!
Start. И вот команды, наконец, выбраны, можно смело вступать в бой.
Игра представляет собой серию раундов, в каждом из которых все команды сражаются друг с другом, но победителем оказывается лишь одна. Победителем становится именно та команда, которая первой получает две победы в раундах. (Это количество раундов выставлено по умолчанию, вообще можно выставить сколько хотите). В турнирной таблице идут зачеты только выигранных игр, выигранные раунды, увы, не в счет. Любая команда, выигравшая хотя бы один раунд, обретает реальные шансы на победу (еще один рывок, еще одна попытка!). Как правило, команды, пока что не одержавшие побед, объединяют усилия в борьбе с такими лидерами.

Игровые ландшафты

Конечно, рельеф занимает не весь экран – есть и открытый воздух (это настоящие червяки живут в основном под землей, а наши червячки не прочь побегать и на открытой местности). Обычно местность, на которой разворачивается сражение, превышает размеры экрана монитора и вы можете сдвигать свое окошко при помощи одной из кнопок (см. Управление). В самой нижней части экрана, как правило, плещется вода (кислота, бульон, сироп, раскаленная лава). Червяки не умеют плавать не то что в лаве или кислоте, но и в обычной воде (а вода у них наверное еще и ассоциируется с рыбалкой) и падение в любую жидкость означает для червяка немедленную смерть.
Сверху – раскинулось воздушное пространство оно ничем не ограничено, простирается ввысь, наверное, до бесконечности, так что можно не волноваться за судьбу пущенных вертикально вверх гранат и ракет – они обязательно вернутся обратно (если не вылетят за боковые пределы экрана). Весь грунт и все элементы рельефа (снеговики, елки, виселицы, конфеты и т.п.) представляют собой непреодолимые препятствия. Причем эти детали рельефа имеют одну странную особенность – если вы разрушите, скажем, основание виселицы – верхняя часть ни при каких обстоятельствах не обрушится на землю, а середина моста, оставшись без контакта с опорами, так и будет висеть над лавой – о законе всемирного тяготения в этом случае создатели игры почему-то явно забыли.
Даже если в воздухе остался совсем небольшой кусочек грунта – за него можно зацепиться веревкой или попробовать запрыгнуть на него. Вдобавок он может также стать неожиданным препятствием для ракеты, чья траектория, по воле случая, пересеклась с этим огрызочком.
Типы рельефа подчас кардинально отличаются друг от друга – иногда червяк может легко проползти из конца в конец уровня (если бы не минные поля, разумеется), а бывает, что рельеф четко разбит на зоны, разделенные труднопреодолимыми препятствиями, разбираться с которыми надо с помощью разрушений или технических хитростей.
Научитесь с ходу вычленять логические боевые зоны и четко рассчитывать маршруты движения своих бойцов. Очень редко случается так, что один из ваших червяков оказывается не на открытой местности, а внутри какой-либо детали рельефа, в какой-нибудь закрытой со всех сторон пещерке или полости. В этом есть как свои минусы (ни в кого не выстрелить), так и плюсы (сам абсолютно защищен). Обычно сидеть в таком заточении быстро надоедает, и червячку-пленнику приходится либо прокапывать тоннель на свободу, либо пользоваться телепортом.
Итак, мы, наконец, попали в игру.

Игровой экран и механика игры

Основную часть игрового экрана занимает конечно же поле боя, на котором сражаются и умирают отважные червяки. Как мы уже неоднократно говорили, поле боя представляет собой рельеф, на котором произвольным образом (реже – каждая команда по отдельности – зависит от выбора режима) расставлены червяки – свои и чужие. Чтобы вы точно знали где свой, где чужой, над каждым червяком написано его имя и цифра, которая означает запас здоровья (в начале игры, по умолчанию, он обычно равен 100 пунктам, но если вам повезет со спецпредметами – аптечками – здоровья может стать и побольше). Как и во время реального боя, главная задача червяка – максимально повредить червяков-оппонентов. Если червяка одолели враги и его здоровье упало до нуля, то он живописно взрывается (использует взрывное устройство, предварительно попрощавшись с вами и уцелевшими собратьями по команде), и на месте его гибели возникает выбранный вами вид могильного камня. Кстати, в момент гибели он наносит довольно значимые повреждения всем, кто имеет неосторожность находиться в непосредственной близости. Впрочем, бывают и не столь впечатляющие сцены гибели – когда червяк вылетает за край экрана или падает в воду, тогда он умирает мгновенно и не наносит при этом ущерба окружающим.

Тот из червяков, кому предстоит вести активные боевые действия (обычно самым первым ходит капитан команды), выделен стрелочкой, а в нижней части экрана вы сможете прочесть, какое оружие он сжимает в своих руках. Если боекомплект у оружия не бесконечен, то в квадратных скобочках справа дается количество оставшихся боеприпасов. В верхней части экрана вы сможете найти суммарные индикаторы здоровья команд – длинные полосы разных цветов. Как легко догадаться – чем короче такой индикатор, тем ближе команда к полному уничтожению противником. Если вы сразу не увидели этих индикаторов, попробуйте сдвинуть курсор вверх. Между полосками индикаторов изображен таймер, отсчитывающий общее время раунда (если вы, конечно, его не отключили). Помимо вышеперечисленного в углу экрана вы сможете обнаружить еще и таймер, который отсчитывает время, отведенное воюющему в данный момент червячку на активные действия (при условии, конечно, что вы перед игрой не отключили и этот таймер) Пока таймер бесстрастно отсчитывает секунды, червяк может перемещаться по полю и делать пакости своим врагам.

В нижней части экрана также есть кое-какая полезная информация – там вы сможете найти индикаторы силы\направления ветра и силы выстрела. Стоит вам нажать на «Selekt», и на экране появляется длинный ряд иконок, которые символизируют различные виды оружия, которые вы можете пустить в ход. Если применение какого-то вида оружия лимитировано, рядом с названием оружия в квадратных скобках стоит еще и цифра, означающая, сколько раз игрок может воспользоваться этим видом оружия.

Если вы еще раз нажмете на «Select», на экране появятся иконки, на сей раз изображающие вполне мирные навыки червяков – использование веревки, строительство конструкций из арматуры, бурение тоннелей и т. д.

Убрать с экрана это меню можно только лишь выбрав какое-либо оружие или какой-либо навык при помощи кнопки «Огонь».

В противном случае вам придется любоваться на меню, пока не истечет время хода. Если вы поторопились с выбором и выбрали что-либо вам совсем не нужное (например, нужно стрелять, а вы выбрали строительство металлоконструкций), вам останется только лишь повторно вызвать это меню (не применяя тот вид оружия или действий, который вы выбрали) и на этот раз сделать правильный выбор (правда, вы при этом потеряете драгоценное время).

Помимо червяков и украшений, на рельефе могут встретиться и такие полезные вещи, как контейнеры (в начале игры их нет, они по ходу спускаются на парашютах, частоту их появления можно выбрать в настройках). Большинство из них содержат полезные предметы или бонусы к здоровью (см. ниже). Чтобы попытаться взять содержимое контейнера, надо просто подойти к нему вплотную. Некоторые контейнеры, однако, заминированы и взрываются при попытке их взять. Кроме того (лучше не отключать эту возможность), на грунте разбросано некоторое количество мин. Некоторые из них являются не более чем безопасными макетами, но вы никогда не знаете, какие именно, а узнать это можно лишь экспериментальным путем. Другие – включаются как только червяк входит в сторожевую зону, и через несколько мгновений (время задержки зависит от настроек – оно может быть и нулевым) взрываются, нанося бедняге серьезные раны.

Вы, наверное, уже обратили внимание на то, что в игре буквально все можно настроить и перенастроить. Но злоупотреблять этими возможностями все же не следует. Наш совет – играйте вначале на стандартных настройках, они очень разумны. И только когда вы и ваши друзья будете досконально разбираться в игре – смело може-

те начинать экспериментировать. Мы рассказываем вам об игре исходя именно из стандартных настроек.

Игра строится на шаговом принципе. Другими словами – сначала ход получает один из червяков первой команды, ему отводится некоторое время, в течение которого он может двигаться и применять оружие. Имейте в виду, если ваш червяк упадет с большой высоты (а это приводит к потере здоровья) или получит неожиданные повреждения другим способом (например, взяв контейнер-ловушку или наступив на мину) он остается на месте, где стоит, и теряет возможность дальнейшего хода, зачастую на открытом пространстве под обстрелом врага. Оружие может быть применено лишь (кроме револьвера) однократно – после чего право хода передается следующей команде. Если червяк не успел выстрелить за отведенное на ход время, возможность теряется и ход переходит к следующей команде. Не забывайте о том, что в этой игре есть небольшая тонкость – ходы переходят не от червяка к червяку, а именно от команды к команде. Если в одной команде уцелели все 4 червяка, а в другой лишь один-единственный, то по окончании каждого хода противника ход будет получать тот самый червяк-одиночка. А это дает ему все шансы одолеть многочисленного противника.

WARNING! AHTUNG! ВНИМАНИЕ! ЗАПОМНИТЕ! После того, как ваш червяк выстрелил, он еще несколько секунд обладает возможностью двигаться и прыгать. Используйте это время! Можно убежать достаточно далеко или избежать опасного места. Сразу после выстрела камера обычно начинает сопровождать снаряд, чтобы продемонстрировать эффектные картины разрушений, которые он несет, но червяк все еще находится под вашим контролем, можно управлять им по памяти вслепую, а можно перевести экран обратно на него. Если ваш червяк уже отстрелялся, а снаряд все еще в пути, вы сможете попытаться перевести камеру обратно на то место, где находится ваш боец.

Управление

A – стрельба
B – прыжок
C – выбор оружия (**A** – потдверждение выбора)

Очень часто вы управляете вашими червяками – наводите курсор на нужные нам иконки или нужные участки рельефа, осуществляете скроллинг экрана влево, вправо, вверх и вниз. Кнопка **«Огонь»** используется для выбора оружия и она же осуществляет выбор пункта меню, а также указание места телепортации, нанесения ракетного или бомбового удара.

←, → – движение червяка в выбранном вами направлении или разворот в противоположную сторону.

↑, ↓ – с их помощью вы сможете менять угол наводки оружия, причем оценить текущий прицел можно при помощи маленького прицела-крестика, постоянно находящегося слева или справа от вашего червяка.

«Огонь» – самая важная кнопка в игре, причем при помощи этой кнопки вы сможете не только стрелять, но и, в большинстве случаев, выбирать силу выстрела – для этого кнопку нужно некоторое время удерживать (при этом растет полоска силы выстрела), а затем, когда сила выстрела покажется подходящей отпустить.

«Прыжок» – при помощи этой кнопки червяки могут прыгать. Обязательно потренируйтесь прыгать, это очень важный навык. Имейте в виду, что когда червяк наталкивается в полете на препятствие, его отбрасывает назад, иногда это бывает неприятно, особенно когда позади пропасть или хотя бы яма.

1...5 – установка времени детонации для оружия (устанавливается при помощи кнопок ↑, ↓), которое взрывается не от контакта с чем-либо, а по таймеру. Это гранаты, а также кластерные и банановые бомбы.

«Start» – пауза в игре. При этом на экран будет выведено имя червяка, во время хода которого остановилась игра и код уровня – если вы не успели его записать во время выбора, можете это сделать сейчас. Если повторно нажать эту кнопку – игра переходит в режим паузы, и вы получаете выбор:

Sudden Death Mode – если игра затянулась и исход ее неясен, можете подбавить остроты впечатлений, включив режим «при смерти», в котором у каждого из червяков остается всего по 1 пункту здоровья.

Draw This Round – чтобы никому не было обидно, можете объявить этот раунд ничейным.

Resume Game – продолжить игру дальше, как ни в чем ни бывало.

Exit To Main Menu – если вам совсем уж все надоело – можете прервать всю игру и выйти в главное меню, правда, при этом автоматически теряются результаты этого, да и всех предыдущих раундов.

Оружие и спецвозможности червяков

Все виды классического оружия доступны по умолчанию с самого начала игры. Только возможность пользоваться бомбардировкой и телепортацией появляется не сразу. Но при помощи настроечного меню игры можете сделать доступным или недоступным все оружие, какое вам захочется.

Спецоружие, напротив, в самом начале игры недоступно, но его можно найти в контейнерах, которые время от времени падают с неба. Такая же ситуация и с усилителями силы оружия.

У некоторых видов оружия неограниченный боезапас, некоторые ограничены несколькими выстрелами. Следует понимать, что если имеется 1 боеприпас динамита, то не каждый червяк имеет по шашке, а она одна на всех, применить может любой червяк, но только однократно. То же самое со спецоружием – если какой-то чер-

вяк в контейнере нашел овцу, то она только одна, хотя применить ее может кто угодно, совсем не обязательно именно тот, кто его нашел.

Классическое оружие

Базука (Bazooka). Неотразимое оружие – портативный ракетомет. О том, чтобы человек выдержал прямое попадание из базуки, не может быть и речи – даже если ракета и не разорвется, она все равно проделает в нем дыру весьма приличного диаметра. Червяк, обладающий полным запасом здоровья, вполне может пережить подобную неприятность, но зато ему придется распрощаться с 50 пунктами здоровья. Если ракета не попала в червяка, а разорвалась поблизости, то ему все равно придется несладко, хотя повреждения будут не столь ужасающими, как при прямом попадании – взрывная волна тоже неприятная вещь. Кроме того, взрывной волной врага отбросит в сторону. К тому же, не забывайте о том, что при взрыве снаряд базуки уничтожает изрядный кусок рельефа. Сразу после выстрела ракета летит из базуки точно по прямой, но затем на ее траекторию уже начинает воздействовать ветер, причем воздействие может быть весьма серьезным, а также гравитация. Как только у ракеты кончилось топливо, ветер и притяжение земли начинают оказывать преобладающее воздействие и ракета падает. Как правило, базуку применяют для разрушительной стрельбы прямой наводкой на коротких дистанциях, либо для огня навесом по пологим траекториям на дальних (что требует немалого умения и потому встречается реже). Ракета, выпущенная из базуки, детонирует при непосредственном контакте с любым препятствием. Боеприпасы к базуке, по умолчанию, неограничены.

Самонаводящаяся ракета (Homing Missile). Крайне эффективная штука. Перед тем как запустить ракету, необходимо указать ей цель – любую точку на карте (с помощью кнопки «Огонь»). Будучи запущенной, ракета летит некоторое время на первой ступени подобно снаряду базуки – в том направлении и с той силой, которую ей указали при запуске. В высшей точке траектории включается мощная вторая ступень, и ракета с большой скоростью устремляется к указанной точке. Выбирайте внимательно цель и правильно рассчитывайте предполагаемый маршрут ракеты, ведь если после включения второго двигателя между ракетой и целью окажется препятствие – она не облетит его, а врежется и пропадет зря. Внимание – на полет ракеты очень сильное воздействие оказывает ветер. Хотя управляющий компьютер постоянно корректирует курс, ракету сносит. Если ракета пролетает мимо цели, она развернется и попытается повторить попадание, хотя вероятность при такой вертушке очень низка. В безветренную погоду есть большой шанс угодить в точку, при сильном ветре возможны довольно приличные отклонения. Ракета взрывается при контакте с препятствием, боезапас строго ограничен. Эффект от взрыва полностью идентичен попаданию снаряда базуки. Естественно, самонаводящимися ракетами сложно стрелять с закрытых позиций, трудно вывести ракету на прямую видимость. Если во время полета у ракеты кончилось горючее, она падает. Это может случиться, если вы, к примеру, в качестве цели указали точку, находящуюся в воздухе. Обычно изначально даются всего две такие ракеты.

Граната (Grenade). Ручная граната – неразлучный спутник пехоты. В умелых руках превращается в страшное оружие – точное попадание, и с врага опять снимается 50 единиц здоровья, хотя осуществить точное попадание в данном случае намного сложнее. Неточное попадание тоже наносит значительные повреждения, а взрывная волна также срывает противника с места. Но метать гранаты – занятие не столь простое, как стрельба из базуки, хотя ветер не оказывает ни малейшего влияния на полет маленькой обтекаемой гранаты, и траектория ее полета – обычно классическая парабола. Гранаты имеют неприятную склонность отскакивать от поверхности земли (регулируется непосредственно перед стрельбой установкой min/max bounce), а также скатываться по наклонной плоскости, и вполне могут взорваться совсем не там, где бы вы думали. Правда, это же свойство делает их очень удобными для закидывания в ямы, углубления, шахты и прочие места, где может таиться враг. Не забывайте и о том, что взрываются они по предварительно выставленному взрывателю, а не от контакта с рельефом или червяком. Несомненное достоинство гранат и в том, что их количество ничем не ограничено.

Кластерная бомба (Cluster Bomb). Очень эффективное средство массового уничтожения (вернее, массового повреждения) больших толп врагов. Если в этой толпе случайно затесался один свой, обладающий максимальным или просто большим запасом здоровья, ничего особенно страшного – выживет. Кластерная бомба применяется в точности как обыкновенная граната, по истечении времени таймера происходит взрыв, который и сам по себе способен принести повреждения (30 единиц), но мало того – при этом выбрасываются вверх и в стороны пять смертоносных кусков (каждый по 30 единиц), которые взрываются уже при контакте с препятствием, причем накрывая совместно довольно значительную площадь и поражая всех, кто там находится. По умолчанию, на вашу команду дается пять кластерных бомб – маловато, конечно. Но иногда их можно найти и в сыплющихся с неба ящиках (правда, там они тоже встречаются нечасто).

Помповое ружье (Shotgun). Классическое оружие, столь милое сердцу «думеров» и прочих жестоких лю-

дей – помповая винтовка, бьющая дробью – в реальной жизни из такой штуковины наносят в основном фатальные раны (можно превратить человека в фарш, вперемешку со свинцом). Правда, в игре последствия выстрела из дробовика не столь ужасны – максимум 25 единиц на один выстрел, зато на траекторию полета заряда практически ничего не влияет, и вам не придется мучиться с поправкой на ветер и т. д. Просто стреляйте прямой наводкой, и все. Винтовка бьет на огромные расстояния, но попасть издалека практически нереально, да и дробь разлетается, уменьшая повреждения. Нельзя также стрелять совсем с близкого расстояния, иначе стрелок рискует получить рикошетом почти такие же повреждения, что и цель, да к тому же быть откинутым отдачей. Несомненным плюсом является то, что, получив заряд дроби, вражеский червяк отбрасывается на приличное расстояние, таким образом можно сбрасывать (вниз) или выбрасывать (за экран) врагов. Самое очевидное достоинство дробовика – это то, что из него можно сделать не один, а ДВА выстрела! Использовать можно поразному. Можно предпринять второй выстрел, если первый промахнулся, или попросту добить противника. Можно первым выстрелом пробить дыру в препятствии, а вторым через эту дыру поразить врага. Можно поразить две цели вместо одной. Но самое распространенное применение – выйти на опасное место, поразить труднодоступную цель, затем отойти, спрятаться и сделать второй выстрел вхолостую, уже находясь в безопасности. Да! Между выстрелами можно еще и передвигаться, включая прыжки, настолько далеко, насколько позволяет обычный таймер хода. Второй выстрел можно и не делать, особенно если вы находитесь в небезопасном для стрельбы закрытом месте типа туннеля, а просто подождать, когда истечет таймер. Еще один, несколько нестандартный способ применения винтовки – перемещать мины, преградившие путь, или вышвыривать их под ноги врагам. Да и боеприпасы к дробовику бесконечны.

Узи (Uzi). Пистолет-пулемет Узи мелькает на экране чуть ли не в каждом фильме-боевике. Так что, наверное, не надо объяснять, что это такое – и так все в курсе. Смертоносное оружие ближнего боя – очередь в упор (для того, чтобы выпустить очередь, а не просто сделать одиночный выстрел, не отпускайте кнопку «Огонь») – снимет до 50 единиц здоровья. Маленький минус – сила ударов может сдвинуть цель с линии огня, и остаток очереди уйдет в воздух. Большой минус – если огонь ведется с близкого расстояния, то первое же попадание рикошетом вынудит атакующего червяка прекратить огонь – повреждения, как вы догадываетесь, будут минимальными. Пули узи обладают большой разрушительной силой и могут прорыть даже небольшой туннель. С помощью Узи иногда можно поразить несколько врагов, стоящих на одной прямой. Можно использовать Узи и как средство перемещения мин, хотя это и не так удобно, как использование с той же целью помповой винтовки. Боеприпасы к этому замечательному оружию, по умолчанию, нескончаемы.

Огненный толчок (Fire Punch). Казалось бы, у червяков нет ни рук ни ног. Что же им делать, когда захочется вступить в рукопашную? Как что – двинуть врага кулаком, в Worms, они это могут. Кулак, конечно же, не особо убедительный аргумент в споре – зачем же драться, когда проблему можно решить при помощи самонаводящихся ракет (хотя кулак снимает стабильно 30 единиц здоровья). Для нанесения удара необходимо стоять вплотную к врагу. Главной прелестью этого вида атаки является то, что вражеский червяк улетает от атакующего по плавной параболической траектории весьма и весьма далеко. Это, равно как и следующий удар, основной путь скидывания/выкидывания врагов. Интересным побочным эффектом является очень высокий прыжок вверх атакующего червяка, при этом он начисто сносит все препятствия на своем пути, оставляя гладкий вертикальный туннель. Такой прыжок можно использовать и для того, чтобы подхватить контейнер, расположенный слишком высоко, или чтобы нанести повреждения высокого вскарабкавшемуся червяку.

Драконий шар (Dragon Ball). Червяки владеют не только примитивным огнестрельным оружием или навыками рукопашного боя – не чужды им и силы магии. Драконий шар – это не что иное, как магическая версия удара кулаком, червяк выпускает некое подобие шаровой молнии (нацелить ее невозможно, она всегда летит точно по горизонтали в том направлении, куда смотрит червяк), которая, врезавшись в другого червяка, снимает с него 30 единиц здоровья и придает импульс, не меньший, чем в предыдущем случае, с той лишь разницей, что червяк, по которому пришелся этот удар, летит по более отлогой траектории и дальше. Кроме того, отсутствует прыжок вверх. Приятной особенностью Dragon Ball является его способность даже проникать сквозь стену, правда, не так чтобы очень глубоко. По умолчанию, количество огненных тычков и драконьих шаров ничем не ограничено.

Динамит (Dynamite). Динамит он везде динамит – Worms не исключение. Пожалуй, это самое грозное оружие в этой игре. Судите сами – эта штука снимает с червяков, оказавшихся в эпицентре взрыва, до 70 пунктов жизни. Чем дальше червяк находится от места взрыва, тем целее он оказывается. Взрывная волна огромна – при умении можно разбросать червяков по всему экрану, и разрушения тоже – на месте взрыва оказывается обычно преизрядная яма. Кроме того, взрывная волна странным образом распространяется через грунт – и червяк, даже стоящий в отдале-

нии, но вплотную к земле, может получить свою порцию повреждений. Количество динамитных шашек ограничено – по умолчанию, одним экземпляром. Динамит можно бросить – но очень недалеко – боеприпас весьма тяжел. После применения рекомендуется сматываться со всех ног – пока тлеет бикфордов шнур. Наибольшей эффективности можно достичь, если применить динамит против плотной толпы вражеских червяков, либо предпринять попытку отправить в последний полет двух-трех врагов, стоящих неподалеку от обрыва – взрывной волной их сметет за край экрана или в воду

Мина (Mine). Можно добавить к уже имеющимся минам мины из собственного арсенала. Вы можете установить мину на месте, где стоит червяк, после чего желательно немедленно покинуть окружающее мину пространство, ведь через пару секунд сторожевое устройство мины будет активировано и может подорвать самого минера. Запас мин по умолчанию ограничен двумя штуками и применяются они не так уж часто. Основное применение – положить мину под ноги (или даже прямо на голову) вражескому червяку (гарантированно снимает 50 единиц здоровья), можно также положить мину прямо в кучу червяков, если жалко динамита или нет его. Еще одно применение – перекрывать минными полями узкие проходы и тоннели, чтобы заставить возможных преследователей слегка споткнуться о ваши саперные сюрпризы.

Воздушный удар (Airstrike). Помощь дружественно настроенных тяжелых бомбардировщиков. Лучший способ накрыть смертоносным огнем с воздуха сразу много врагов. Вы наводите курсор на участок рельефа, который вы хотели бы подвергнуть бомбардировке (желательно, чтобы на этом участке ваших червяков было меньше, чем вражеских, или не было совсем). Вскоре на это место с неба обрушится дождик из авиабомб, причем указанная точка будет примерно центром атакованной территории. Бомбы падают с некоторым промежутком, и самое оптимальное – чтобы плохой червяк врага оказался как раз между двумя разрывами. Каждая бомба при прямом попадании в червяка снимает порядка 20-30 единиц здоровья. Оружие не самое сильное, но зато поражает врагов толпами. По умолчанию, в вашем распоряжении всего одна возможность бомбить, да и то она появляется далеко не сразу. И это правильно – иначе бы бомбы сыпались на протяжении всей игры.

Специальное оружие

Специальное оружие можно найти лишь в оружейных ящиках. У каждого вида такого оружия есть прототип среди оружия обычного – вот только спецоружие намного сильнее прототипа. В оружейном меню спецоружие обычно заменяет прототип.

Овца (Sheep). Бедная овечка, очень безобидная на вид овечка, но внешность бывает обманчивой. На самом деле это страшное оружие – прыгающая бомба. Просто повернитесь в направлении атаки и запустите ее – она поскачет по рельефу, по возможности перескакивая препятствия. В любой момент, снова нажав кнопку **«Огонь»** , вы можете взорвать овечку со страшным разрушительным эффектом. Будьте осторожны – встретив непреодолимое препятствие (скажем, высокую отвесную стену), ваше оружие развернется и весело поскачет обратно. Если очень долго не активировать запущенную овцу, она, в конце концов, взорвется сама. В оружейном меню овечка заменяет мины.

Банановая бомба (Banana Bomb). Банановая бомба – просто улучшенный вариант Cluster Bomb. Отличается от нее лишь тем, что имеет намного большую смертоносную силу (до 75 повреждений наносит каждая боеголовка) и внешне выглядит как банан. Заменяет собой кластерную бомбу.

Пулемет (Minigun). Пулемет – улучшенный вариант Uzi, отличается невероятной смертоносностью. Заменяет собой Узи.

Специальные возможности

Телепорт (Teleport). Способность червяков телепортироваться в выбранную вами точку – вам будет нужно всего лишь навести курсор на то место, куда вы хотите переместить червяка. Даже если враг, казалось бы, надежно укрыт от вашего огня, он все равно не уйдет от возмездия. Имейте в виду – после использования телепортации червяк заканчивает ход, он переходит к следующему бойцу. Нельзя телепортироваться и сразу же атаковать, и наоборот тоже нельзя. Иконка телепортации – единственная из всех, расположена не в меню спецвозможностей, а в меню выбора оружия. Количество телепортов, по умолчанию, ограничено двумя. Имейте в виду, для применения телепорта необходимо в целевой точке иметь немного свободного места, если телепортация никак не активируется, попробуйте выбрать более открытое пространство (например, немного в воздухе над желательным местом перемещения).

Огнедув (Blowtorch). Какой же уважающий себя червяк не умеет рыть землю – червяки в этой игре обладают способностью прожигать землю либо по горизонтали – влево или вправо, либо по диагонали с отклонением вверх или вниз, что позволяет в конечном итоге создавать сложные системы тоннелей, а также добираться до врагов, казалось бы, надежно скрытых от вас толщей скальной породы (или из чего там состоит рельеф). Главное – точно рассчитайте начальную точку, из которой вы будете копать, – помните, произвольно изменить направление прокапываемого тоннеля в процессе работы вы уже не сможете. При необходимости повторно нажмите **«Select»**, чтобы остановить работу в любой момент, если этого не сделать, червяк прокопает определенное расстояние (всегда одинаковое) и остановится сам. При непосредственном контакте работающего инструмента с противником (или союзником) жертва несчастного случая теряет часть здоровья и отлетает в сторону.

Бурение (Drill). Червяки способны не только прожигать насквозь землю, но и бурить очень глубокие вертикальные колодцы, которые ведут, есте-

ственно, только вниз. Для чего необходим этот навык, догадаться несложно – во-первых, в них удобно прятаться, во вторых, можно быстро добраться до «заглубившегося» конкурента. Надо учитывать, что бур тоже способен нанести до 15 единиц повреждений попавшемуся на пути врагу.

Веревка ниндзя (Ninja Rope). Наиболее часто используемая в игре специальность червяков. Позволит вам выкарабкиваться из глубоких лощин, преодолевать различные препятствия, быстро и эффективно путешествовать и выполнять массу совершенно неожиданных действий. Выберите точку, за которую вы хотите зацепиться, как можно точнее наведите на нее прицел, и жмите «Select» – червяк метнет веревку с якорем на конце, который в состоянии зацепиться за любую точку рельефа. Можно цепляться также за контейнер, но будьте осторожны – если подтянуться к нему и взять его, точка крепления исчезнет, и вы упадете. Нельзя цепляться за других червяков. Как только якорь прицепится, вы можете использовать образовавшуюся веревку. Кнопки ↑ и ↓ приводят, соответственно, к подтягиванию или вытравливанию каната. Имейте в виду, канат имеет большую, но ограниченную длину. Вы не можете зацепиться за слишком удаленную точку и не можете вытравить канат больше определенного расстояния. Если нажать и удерживать кнопки ← или → (все равно какую), то червяк начнет раскачиваться на веревке из стороны в сторону, при этом можно, конечно, менять и длину веревки. Желательно начать раскачиваться в тот же момент, когда веревка зацепляется, и не прекращать раскачивание до окончания перемещения. Дело в том, что далеко не из всякой позиции возможен переход из состояния неподвижного висения в раскачивание, и иногда червяк на веревке может просто застрять. Когда вы нажимаете «Select» вторично, червяк отпускает веревку. Если он находится в воздухе, он падает или летит по касательной, если раскачивался. Этот изумительный инструмент позволяет вам делать совершенно невообразимые вещи, какие именно – смотрите в разделе советов. Еще одна приятнейшая особенность веревки – на время, когда вы зацепились и раскачиваетесь, игровой таймер останавливается. То есть можно качаться, сколько вздумается, или пойти попить кофе – по игровому таймеру в любом случае пройдет только 5 секунд времени. Вообще существует мнение, что чаще всего выигрывает тот игрок, который лучше умеет пользоваться веревкой.

Прыжок вниз головой на веревке (Bungee). Оригинальный способ использования веревки, не требующий никаких навыков (работает автоматически). Если с активным Bungee вы подходите к краю обрыва, можете смело шагать в пропасть – эластичный трос наподобие аттракциона «Тарзан» не даст вам разбиться, плавно затормозив у самой поверхности. На нем, кстати, тоже можно раскачиваться, хотя и не так эффективно, как на веревке. На время использования bungee таймер также останавливается.

Перекладины (Girders). Червяки, оказывается, не только в совершенстве изучили ниндзюцу, но и прекрасно владеют некоторыми строительными навыками – в частности, они могут устанавливать прямо в воздухе большие пролеты из арматуры. Вам предстоит лишь выбрать угол, под которым будет расположена эта конструкция, и размеры, то есть, будет ли она одинарная или двойная. Перебор вариантов установки осуществляется кнопкой **«Огонь»**, а выбор точного места строительства – с помощью перемещения куросора, принявшего вид арматурины. Окончательная установка осуществляется нажатием кнопки **«Огонь»**.

Будьте внимательны – по умолчанию, нельзя строить на слишком большом расстоянии от червяка-строителя, хотя непосредственный контакт не является необходимым – червяк легко построит сооружение в воздухе на высоте нескольких своих ростов.

Данная спецвозможность идеально подходит для создания удобных огневых позиций, точек для закрепления веревки ниндзя, преодоления препятствий, сооружения укрытий от бомбежки. Кроме того, вы можете, к примеру, запереть врагов в пещерке, надежно перекрыв выход. Следует понимать, конечно, что арматура сравнительно просто разрушается при попадании из серьезного оружия.

Камикадзе (Kamikaze). В реальной истории – японские пилоты-самоубийцы, доставившие немало хлопот американцам на завершающем этапе Второй Мировой Войны. Ваши червяки тоже могут доставить немало хлопот противнику, превратившись в камикадзе – червяк-смертник совершит долгий полет по горизонтали, диагонали или вертикали, создавая длинный гладкий туннель, и в конце тоннеля еще и взорвется с приличной силой (30 единиц). Если в процессе полета он натолкнется на стоящих червяков – своего полета он не прервет и не изменит направления, а вот жертвам тарана придется несладко – они имеют все шансы (при правильно рассчитанном столкновении) получить до 30 единиц повреждений и очень сильный толчок, отправившись в дальний полет – частенько за экран, в воду или на мины.

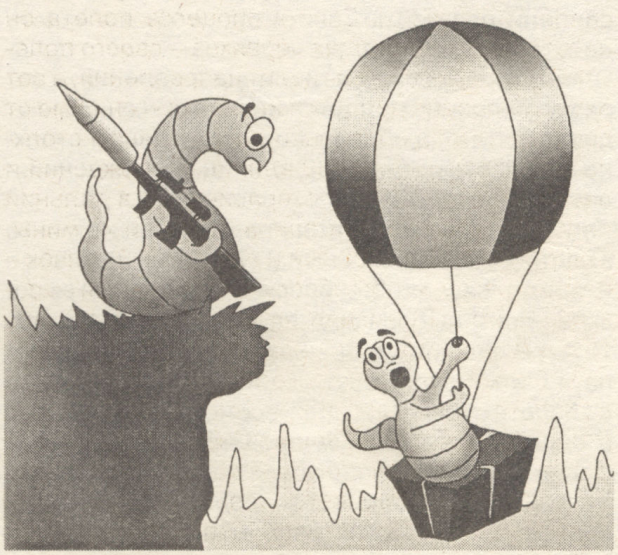
Тычок (Prod). Спокойный и аккуратный толчок – годится разве, чтобы сбросить врага с края высокого обрыва. Применяется в случае, когда все остальные методы сбрасывания могут отбросить цель слишком далеко или когда вы хотите разозлить противника!

Роющая бомба (Mole Bomb). Очень редкое взрывное устройство, напоминающее по действию banana bomb. Встречается только в контейнерах и, повторяем, УДИВИТЕЛЬНО редко.

Пропустить ход (Skip Go). Заканчивает текущий ход и передает его оппоненту.
Такая необходимость возникает крайне редко.
Сдаться (Surrender). НИКОГДА не используйте этот пункт меню. Он означает позорную сдачу на милость победителя. Никогда не сдавайтесь. Даже если у вас один червяк, а у противника 4 – не сдавайтесь! Мы советуем это не из принципа, а четко понимая возможности и устройство игры. У вас ВСЕГДА есть шансы.
Контейнеры (Crates). Наличие в игре вредных и полезных предметов, которые могут случайным образом появиться где угодно, вносит в нее дополнительный интерес. Предметы, в основном имеющие вид деревянных ящиков специфически милитаристского вида (интуитивно можно понять, что этот ящик – не гражданский), на парашютиках спускаются с неба. Тот червяк, рядом с которым приземлился подобный подарок, может обрести огромное преимущество по сравнению с врагом, а может получить травму – предсказать, что и где именно упадет с небес, невозможно. Частоту появления ящиков вы можете выставить в игровых опциях, по умолчанию же они появляются довольно часто. В ящиках могут оказаться все лимитированные виды оружия и спецоружия, а также спецвозможности, усовершенствования и сюрпризы.
Аптечка. Увеличивает запас здоровья (даже если он равен 100) на 25 или 50 единиц. Единственный из всех, этот ящик несет на себе красный крест и никогда не является ловушкой.
Ящик-Мина. Предмет-ловушка, на вид никак не отличимый от положительного приза. При попытке открыть – взрывается. Тяжесть нанесенных повреждений обычно невелика, но ловушка всегда приводит к потере хода, что обычно чрезвычайно неприятно и подобный предмет все равно способен надолго испортить настроение.

Усовершенствования

Один из видов оружия – обычного или специального – может обрести суперсилу («GRENADES ARE NOW SUPERSTRENGTH!» – «Гранаты обрели суперсилу!»). Такое супероружие может нанести действительно чудовищные повреждения, особенно если оно специальное. Усовершенствование не лимитировано временем и остается навсегда. Если вам посчастливится применить super strength banana bomb – впечатлений останется на всю жизнь.
Итак, вы сыграли несколько пробных партий. Теперь давайте разберемся, как же настраивать все параметры Worms.



Worms Option (Настроечное меню)

Настроечное меню в игре, далеко не одно – их здесь целые залежи. При помощи этих меню вы сможете настроить массу параметров, а также сделать массу как полезных, так и бесполезных вещей.
Game Options – позволяет настроить великое множество игровых параметров
Weapon Options – позволяет изменить ограничения на применение оружия
Audio Options – настройка звука в игре
Video Options – настройка изображения в игре
Weapon Options – представляет собой не что иное, как список всего оружия и всех червячьих навыков, напротив которых вы можете проставить количество выдаваемых боеприпасов\возможностей применения, либо:
Off – запретить применение вообще
On – разрешить неограниченное применение.
При желании вы сможете отключить возможность пользоваться тем или иным видом оружия (например, в случае, если такие методы ведения войны, как бомбардировки с воздуха или ракетные удары кажутся вам неспортивными и антигуманными, вернее, античервячными).
А вот **Game Options** придется разобрать куда более подробно, по пунктам. Всего в этом настроечном меню 3 страницы и переключиться между ними можно при помощи NEXT, а выйти в Worm Options можно при помощи Exit. При этом все изменения запоминаются, и вам не придется в следующий раз настраивать все заново.
Rounds to Win The Match. Количество раундов, которые необходимо выиграть команде, чтобы одержать победу в игре (по умолчанию равен 2). Чем больше раундов вы поставите, тем дольше вам предстоит сражаться.
Round Time in Minutes. Время раунда в минутах. Вы можете вообще отключить время и тогда раунд будет длиться до тех пор, пока в живых останется одна команда – победитель. Если таймер включен, то победителем становится тот, у чьих червяков к последнему раунду оказывается больше суммарный запас здоровья. Мы настоятельно рекомендуем всегда отключать этот таймер, так как, если время ограничено, некоторых игроков так и тянет применять различные грязные трюки типа затягивания времени, игры на разнице повреждений и прочие отвратительные неспортивные вещи.
Move Time in Seconds. Время в секундах, отведенное на движение червяка, или, иначе говоря, время, за которое червяк, управляемый вами,

должен успеть предпринять необходимые действия. Если вы еще не освоились с управлением, смело отключайте этот параметр: ведь принять правильное решение – это еще не все, надо успеть его осуществить. Максимальное значение – 60, многие играют именно с таким значением.

Worm Placing. Расстановка червяков на поле боя.

Random. Все червяки в игре расставляются по рельефу случайным образом.

Teams. Командная – все четыре червяка команды стоят рядышком.

Мы рекомендуем именно Random, так как в другом случае тот, кто ходит первым, получает слишком уж серьезные преимущества.

Round Time Displayed. Включить или выключить показ времени, оставшегося до конца раунда. Постоянно работающий таймер облегчает нечестным игрокам их спекуляции на времени, так что, на наш взгляд, лучше выключить его.

Sudden Death At The Time Out. Включить или выключить режим «при смерти». Если режим активирован, то по истечении времени, отведенного на раунд, не происходит выигрыша более здоровой команды, а просто все оставшиеся в живых червяки получают здоровье, равное 1, независимо от того, каким оно было ранее.

Action Tracking. Когда режим активирован, игра считает, что сама знает, какие события надо прежде всего показывать игрокам и куда перетаскивать камеру. При отключении эта функция в большей степени зависит от игроков. Мы считаем, что вполне реально доверить это дело компьютеру.

Коды и трюки

Какая же игра обходится без отладочных кодов, секретных трюков и ошибок в программировании, которые можно использовать с пользой для себя. И Worms не является исключением. Конечно же, использовать коды и уловки лучше всего при игре против приставки, друзья могут вас не так понять если вы введете, например, ни с того ни с сего код, усиливающий мощь оружия или дающий вам неограниченные ходы. Но некоторые уловки можно использовать и при игре с друзьями. С их согласия, разумеется.

Трюк с веревкой I. Эта уловка запрещена в 48 штатах Америки, но в России, насколько нам известно, пока что никто ее не запрещал. Итак, повернитесь вправо. Затем выберите из меню веревку и направьте прицел строго вниз. Затем нажмите «Огонь», чтобы ее использовать. Результат вам понравится – вы взмоете вертикально вверх. Теперь вы спокойно можете вытравить веревку по максимуму и, не испытывая никаких затруднений, плавно перелететь препятствие, не тратя столь нужные секунды на возведение металлоконструкций или попытки зацепиться веревкой за детали рельефа.

Трюк с веревкой II. Мы считаем, что это даже не трюк, а просто нестандартный способ применения веревки, оставленный создателями игры вполне сознательно. Как чаще всего вы используете веревку – зацепившись за что-нибудь и нажав одну из кнопок ← или →, начинаете раскачиваться из стороны в сторону? Но преодолеть таким образом отвесные стены и выступы рельефа невозможно, червяк на поднимается выше определенного градуса. А теперь попробуйте отпускать кнопку, при помощи которой вы раскачиваетесь, в те моменты, когда червяк летит снизу вверх, а его веревка находится выше горизонтальной плоскости – вы увидите, что червяк будет взлетать с каждым разом все выше, пока наконец не сможет перелететь по дуге через мешающую деталь рельефа.

Удар кулаком (Fire punch) как средство телепортации. Встаньте рядом с какой-нибудь заметной деталью рельефа, это может быть что угодно, лишь бы не ровное место (крутой склон, отвесная стена и т. п.), используйте кулак (не обязательно для удара по врагу, можно и просто так), быстро отступите назад в сторону стены, склона и сделайте прыжок как бы «внутрь» рельефа. Результат будет слегка неожиданным – червяк на секунду исчезнет в недрах ландшафта и появится уже где-то с другой стороны.

Неограниченные ходы. Этот способ очень похож на предыдущий, но отличается тем, что он чуть-чуть попроще. Когда ваш червяк закончил свои дела, и экран начинает перемещаться к следующему червяку, быстро вызовите меню выбора оружия, затем попытайтесь как можно быстрее выбрать винтовку. Нажмите «Огонь», чтобы выстрелить из винтовки и, если вы все сделали правильно, вы сможете снова начать действовать все тем же червяком.

Очень грязный трюк. Если вы используете веревку ниндзя или bungee, таймер на ход останавливается, а время раунда идет. Фактически можно провисеть на веревке до конца раунда и победить «по очкам».

Один процент здоровья у червяков. Выставьте в настроечном меню неограниченные время хода и время раунда. Во время игры вызовете на экран меню выбора оружия и восемь раз нажмите **A** и **B** одновременно. Затем поставьте игру на паузу, и вызовете внутриигровое меню. В меню выберете пункт extra time – все червяки останутся с одним-единственным процентиком здоровья. После того как сделает свой ход червяк из вражеской команды, на своем ходу вы получите в полное распоряжение неограниченную возмож-

ность пользоваться бомбардировкой – а надо ли говорить, насколько она эффективна в подобной ситуации.

Неофициальные турнирные правила для игры в Worms

Вообще-то, как именно играть в эту игру – личное дело каждого. Но есть общепринятые официальные правила проведения турнира для нескольких игроков, существующие, чтобы предотвратить споры между игроками, привыкшими пользоваться разными наборами оружия и действовать в разной среде настроек.

Есть не менее общепринятые неофициальные правила, которые нам больше по душе. Здесь мы приводим именно их.

Игроки распределяются по стандартной турнирной таблице, игра идет всегда один на один. Первые раунды игры начинаются на первом же появившемся на экране ландшафте, отказываться нельзя. Но для финального раунда выбирается ландшафт, соответствующий коду 24833916. Само собой разумеется – запрещено применение любых секретных кодов и трюков.

Кто есть кто?

Вы можете выбирать себе начальный запас здоровья в соответствии со своими возможностями. Кем вы себя считаете?

Ранг. Здоровье. Комментарий

Worm GOD 75. В большинстве случаев выигрывают обычные поединки. Без затруднений проходит сценарий.

AntiWorm 100. Чаще выигрывает, чем проигрывает. Может одолеть и соперников CPU OK.

WormLord 125. Случаются и победы.

Bewormed 150. Совсем зеленый новичок. Слишком мало опыта игры в Worms.

Соответствующие неофициальным правилам игровые настройки

Round Options. Короткое время раунда позволяет провести максимально возможное количество сражений. Игроки, чьи команды уже полегли в битве, не будут долго скучать в ожидании нового раунда.

Round Time 5.
Move Time 30
Round Time Displayed OFF
Rounds To Win 2
Sudden Death ON
Worm Placing Random
Worm Retreat 3
Worm Select ON
General Options
Action Tracking ON
Zoom Between Turns ON
Banzai Mode OFF
Continue Same Land OFF
Level Compatibility OFF

Weapon Options. Настройка оружия должна давать вам в руки все, что только возможно, но в разумных пределах. К тому же вы должны позаботится о сюрпризах в виде мин и падающих с неба ящиков.

Stockpiling ON
Girder Restrict ON
Flamelets ON
Fall Damage ON
Number of Mines 8
Dud Mines ON
Mine Explosion Delay Random
Airstrike Delay 3
Teleport Delay 1
Homing Missile Delay 1
Wind Strength MED
Booby Trap MAX
Crate Drops MIN

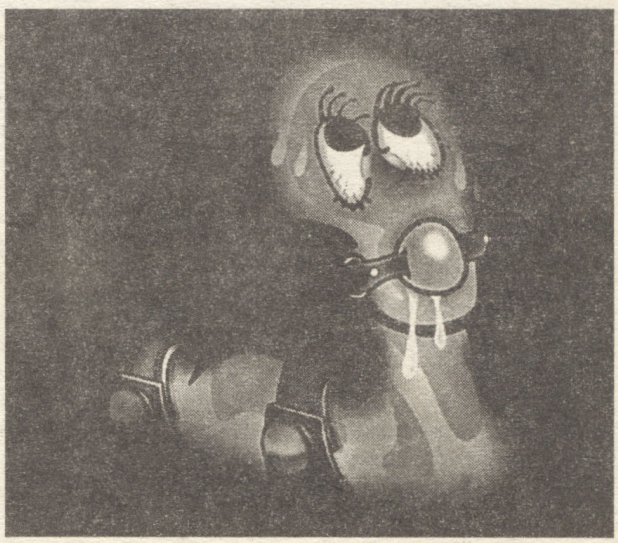
Weapon Settings. Вы должны ограничить возможности пользования сверхмощным оружием, чтобы игра не превратилась в бессмысленную бойню.

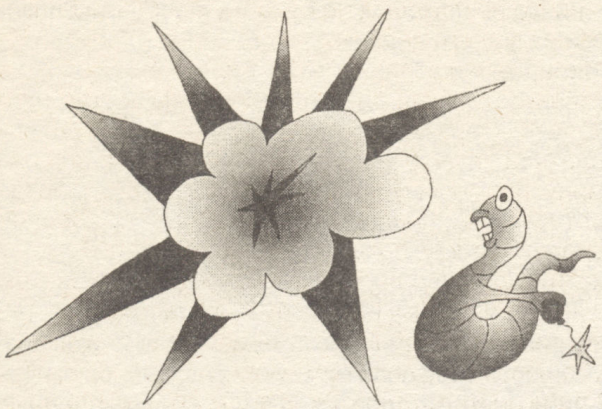
Bazooka ON
Mines 2
Grenade ON
Airstrike 1
Dragon Ball ON
Shotgun ON
Kamikaze 2
Drill 1
Dynamite 1
Girders 1
Homing Missile 2
Bungee 3
Firepunch ON
Cluster Bomb 7
Teleport 2
Blow Torch 2
Uzi ON
Prod 2
Ninja Rope 1

Skip Go OFF. Таблица команд должна быть обнулена перед началом турнира, и финальный результат можно будет прочитать прямо оттуда. Если случается ничья и по играм, и по очкам, выигрывает команда, которая больше уничтожила врагов. Если и здесь равенство, играется дополнительный матч с одним раундом на ландшафте 7373888390.

Полезные советы

По мере накопления боевого опыта в этой замечательной игре вы неизбежно придумываете и применяете на практике различные варианты выигрышных тактик и стратегий. Или заимствуете тактические решения более опытных и удачливых соперников. Здесь мы приводим несколько элементарных и вместе с тем неизменно эффективных советов, ознакомится с которыми будет нелишним и опытному игроку.





Веревка. Правильное использование веревки – залог победы. Это, вне всякого сомнения, самое сильное оружие в игре.

Самое эффективная область применения веревки – саперные работы. Основа подобной эффективности – то немаловажное обстоятельство, что мины взрываются далеко не мгновенно, а с небольшой задержкой, а перемещаться на веревке можно невероятно быстро. От вас требуется зацепиться веревкой за какую-нибудь безопасную точку и начать раскачиваться. Когда амплитуда раскачиваний достигнет достаточно большой величины, увеличьте длину веревки, чтобы на долю секунды войти в зону действия мины (главное, не задерживаться в этой зоне слишком долго) и отлететь от активированной мины как можно дальше – лучше всего подтянуться к самой верхней точке крепления веревки. Если вам удалось правильно провернуть подобный трюк – взрыв не причинит вашему червяку ни малейшего вреда. Если мин вокруг очень много, то этот маневр придется повторять до тех пор пока все мины не будут взорваны. Точку, к которой вы собираетесь прицепиться для выполнения такого противоминного маневра, нужно выбирать таким образом, чтобы дотянуться до максимального количества мин ни разу не перебрасывая веревку. Без применения подобного маневра никак не обойтись в том случае, когда ваш червяк просто окружен залежами мин, ведь в этом случае даже случайный вражеский выстрел может скинуть вашего червяка на минное поле. Вы легко и беспрепятственно сможете очистить опасную местность.

Особую привлекательность вышеописанному способу придает возможность расправляться с вражескими червяками, столпившимися на минном поле. Не забудьте, что сторожевая зона (зона, в которой мина активируется) у мины меньше, чем зона поражения – если враг стоит неподалеку от мины, то взрыв неизбежно нанесет ему весьма серьезные повреждения, если вы активируете мину и заблаговременно смоетесь. При особо благоприятном стечении обстоятельств вы сможете нанести раны сразу нескольким вражеским червякам, а в наиболее удачных случаях и вообще сбросить кого-нибудь из врагов в воду или выкинуть за пределы экрана. И это при том, что вы еще не истратили не одного патрона (ракеты, гранаты) и у вас еще остается возможность пользоваться оружием!

Не забывайте о том, что когда вы пользуетесь веревкой, таймер хода останавливается. Это обстоятельство делает веревку одним из самых эффективных способов перемещения. Опытный игрок вполне может за несколько удачных бросков пересечь из конца в конец все поле боя. Конечно, вам могут попасться и не слишком удачные рельефы, на которых пользоваться веревкой крайне затруднительно. Но, к счастью, в подавляющем большинстве случаев, совершенно непригодных для использования веревки рельефов не встречается. Веревка поможет вам добраться в самые укромные и труднодоступные уголки поля битвы. Так что учитесь и экспериментируйте. Как говаривал известный военачальник – «Тяжело в ученье, легко в бою!» Если вы пользуетесь теми трюками с веревкой, что приведены в разделе спецприемов – вы можете забыть про все ваши проблемы. Но если вы и ваши друзья признали их нечестными и запретили, все равно, немного подумав, вы сможете найти правильное решение. Не забывайте основное правило пользования веревкой – главное, цепляться повыше, и тогда вам станет доступно очень многое («мне сверху видно все, ты так и знай») – в частности, преодоление непреодолимых на первый взгляд препятствий. Не спешите отчаиваться, если вам нужно преодолеть отвесную стену, может, за стеной находится дерево, которое ничуть не ниже, тогда о непреодолимости стены можно забыть.

Если веревка и bungee неограничены игровыми настройками, всегда отдавайте предпочтение именно веревке. Цена применения приблизительно одинакова, возможность за что-нибудь зацепиться есть почти всегда, а вот возможностей у веревки на порядок больше.

Если так уж получилось, что зацепиться абсолютно не за что (да, бывает и такое, например, вам позарез нужно перебраться с одного острова на другой, а берега совсем не предназначены для закрепления веревки), используйте в качестве точки опоры girder. Доживете до следующего хода, обязательно зацепитесь и переберетесь, куда вам надо. Единственная тонкость – умудриться поставить арматурину таким образом, чтобы зацепиться за нее могли только вы, а вот враг не смог бы, как бы ни старался. Сделать это достаточно сложно, но при наличии опыта ничего невозможного в этом нет.

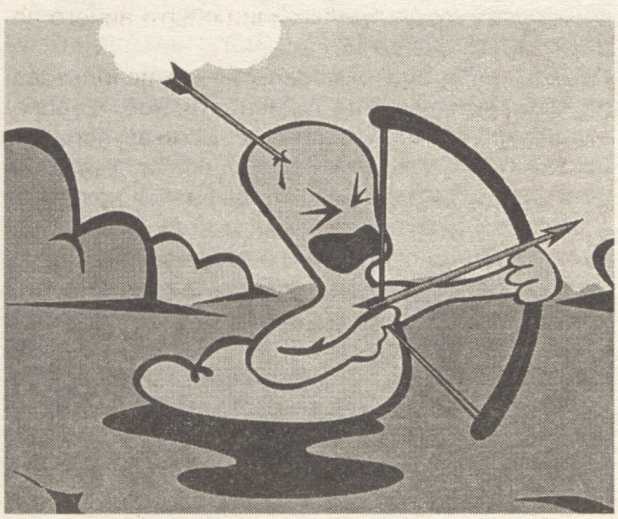
Еще одно не слишком спортивное использование веревки – но хоть и неспортивное, а запретить его будет проблематично. Если вы попали в сложную безвыходную ситуацию, оперативная обстановка на поле боя складывается не в вашу пользу, а никакого решения с ходу не найти и время на исходе, ничто не помешает вам применить веревку для того, чтобы просто остановить таймер и спокойно подумать, что же делать в сложившейся ситуации. Реакцию ваших друзей предугадать нетрудно – из их реплик вы наверняка узнаете о себе много нового, но что помешает им воспользоваться такой же уловкой на своем ходу? Если вы наберетесь терпения, то со временем сможете освоить технику толчков. Вы, наверное,

обратили внимание – когда червяк отпускает веревку, он с весьма приличной скоростью летит по касательной. Если на траектории его полета находится вражеский червячок, то вы вполне сможете отбросить его в сторону. Желательно, чтобы в той стороне, куда вы его отбросили, находилась парочка мин или же глубокая пропасть. Если вы сделали такую пакость одному вражескому червяку, вы можете попытаться сделать то же самое и со следующим, и опять-таки, как и после любых манипуляций с веревкой, у вас еще и остается возможность использовать оружие.

Мины. Мины в этой игре, как и в реальной жизни, штука крайне опасная (иначе зачем же они нужны?). Теоретически можно перепрыгнуть через рабочую мину, не потеряв ни одного процента здоровья, но на практике осуществить подобный трюк почти невозможно. Так что не рассчитывайте на везение, а преодолевайте минные поля при помощи веревки – целее будете.

Мины в этой игре устроены так, что реагируют они лишь только на червяков, попавших в их зону действия – приблизился червяк вплотную, и мина заработала. Не надейтесь устроить детанацию мин – они никак не реагируют ни на выстрелы из стрелкового оружия, ни на прямое попадание из базуки, и даже близкий взрыв динамитной шашки или банановой бомбы и то оставляют без внимания. Но зато мины вполне можно передвигать – двигать их при помощи червяка занятие по меньшей мере самоубийственное, а вот при помощи стрельбы по ним из стрелкового оружия – вполне выполнимое. Куда занесет мину после прямого попадания из базуки – предугадать крайне сложно (может, прямо под вашего червяка), но если стрелять по мине из узи или из винтовки, то ее перемещением вполне можно управлять. Подобным способом вы можете, во-первых, расчистить себе путь, а во-вторых, слегка усложнить жизнь вашим врагам. Правда, можно поступить и с точностью до наоборот – выстрел из винтовки вполне может отбросить вражеского червяка на мину, мирно ждущую своего часа.

Злоупотреблять подобным способом не следует – подобное занятие столь же опасно как, скажем, курение на бензоколонке – мина иногда может полететь совсем не туда, куда вам хочется – ничто не помешает ей упасть в опасной близости от вашего червяка.



Мина, как ни странно, может использоваться и в качестве оружия ближнего боя – вы просто подходите к вражескому червяку (а еще лучше к плотной группе вражеских червяков) и кладете мину прямо ему под ноги, после чего быстро ретируетесь. Конечно, мина уступает по убойной силе динамиту, но штука тоже неплохая. Если вы хотите цинично «приколоться» над противником – запрыгните ему на голову и оставьте мину прямо там – подобный взрывоопасный головной убор явно к лицу любому врагу.

Гранаты и кластерные бомбы. Главная проблема при метании гранат – значительная сложность точной наводки. Вы должны как можно точнее прицелиться, другими словами, точно просчитать траекторию, кроме того, используя гранаты, невероятно сложно пристреляться. Если в классическом Tank Wars вы могли никуда не торопясь записать значение скорости и постепенно изменять его на несколько единиц, то в Worms сделать это уже невозможно – вы ведь должны вовремя отпустить «Огонь». И каждый раз сила выстрела оказывается слегка разной. Оптимальным, на наш взгляд, является вариант с высокой навесной траекторией. Силу выстрела старайтесь выжимать до самого предела – так что каждый раз этот параметр будет фактически одинаковым. Прицелиться поточнее вы сможете, меняя угол атаки – сделать это теперь намного проще, т. к. приходится следить всего за одним параметром.

Никогда не забывайте пользоваться тем, что у гранат/кластеров есть временный взрыватель. Это тем более удобно, если вы кидаете гранату во врага, стоящего почти вплотную (не вплотную, конечно, но очень близко), значение таймера в таком случае нужно сделать как можно больше, чтобы самому успеть смыться как можно дальше. Используя кластерные бомбы, можно попробовать рассчитать время так, чтобы этот смертоносный подарок разорвался не на земле а в воздухе, и мелкие бомбы, на которые он разлетится, накрыли как можно большую площадь – получится что-то вроде коврового бомбометания (только постарайтесь сами не оказаться на площади, которую накроет такая бомбежка).

Поскольку на гранаты и кластерные бомбы никак не влияет сила ветра, иногда можно просто подкинуть кластерную бомбу вертикально вверх и убежать подальше.

Кластерные бомбы – это не только идеальное средство накрывать огнем обширные площади. Их можно с успехом использовать и для уничтожения отдельно взятых вражеских червяков. При помощи этой штуки вы можете угробить червяка с полным запасом здоровья (даже если этот запас превышает 100%). Ведь кластерная бомба обладает ни с чем не сравнимым разрушительным потенциалом.

Проблема лишь в том, что при взрыве она разлетается на маленькие кусочки-бомбочки и, соответственно, ее разрушительная мощь дробится на части. Но вот если освободить всю смертонос-

ную силу кластерной бомбы в одном месте и обрушить ее на одного червяка – да, мало бедняге не покажется. Конечно, у вас не возникнет никаких проблем, если враг забился в какую-нибудь мелкую ямку или расщелину – это уютное местечко станет для него могилкой, это и так очевидно. Если вы застигли врага сидящим на дне пробуренного им колодца, тоже совсем не обязательно кидать туда динамит – киньте туда кластер, и одним врагом у вас станет меньше. Если враг затаился в узком, пробуренном с помощью blowtorch горизонтальном туннеле – использование кластера тоже напрашивается само собой – приблизьтесь к тоннелю вплотную и киньте кластер в направлении противника, неважно, под каким углом и с какой силой, а затем отбегайте подальше. Не забывайте о том, что перед тем как метнуть гранату, червяк слегка подбрасывает ее – чуть выше своей головы. Поскольку диаметр туннеля невелик, она тут же намертво завязнет в грунте, никуда не улетит и сдетонирует во всю мощь. Если вам так уж захотелось швыряться гранатами в горизонтальные туннели, делать это лучше снаружи, выставив max bounce – так граната дальше укатится.

Это вполне очевидные и элементарные способы применения гранат, но настоящий профессионал сможет весьма эффективно использовать весь разрушительный потенциал кластерной бомбы и на открытом пространстве, хотя для подобного применения этого смертоносного оружия от вас потребуется длительная тренировка. Зайдите к червяку, которого вы хотите отправить на тот свет со спины. Ваша задача сводится к тому, чтобы уложить кластерную бомбу прямо на хвостик противника или, если столь ювелирная точность недостижима, то хотя бы как можно ближе к обреченному. Сделать это крайне непросто – если вы будете метать кластер с дальней дистанции, вряд ли вы попадете в противника, а если и попадете, то кластер все равно отскочит из-за большой скорости. Стоять слишком близко также далеко не лучший выход из положения – как вы помните, червяк подкидывает метаемый кластер над головой, так что даже при минимальной скорости он все равно перелетит и упадет совсем не там, где надо. Надо как можно точнее рассчитать расстояние, находясь позади врага, и с минимальной силой метнуть ваш подарочек. Если ваши расчеты оказались верны – еще одним могильным камнем на поле боя станет больше.

Базука. Базука – весомый аргумент в споре на тему, кому жить, а кому умирать. Крайне незамысловатое, очень мощное оружие. Применяется повсеместно, но хитростей ее использования известно не так уж много.

Из базуки очень удобно стрелять снизу вверх на червяка, который стоит на краю холма или еще какой-нибудь возвышенности. Если вы попали в выступающую часть, враг неизбежно свалится. Совсем необязательно попасть точно в самого червяка, достаточно попасть в грунт под ним – мощная взрывная волна неизбежно сделает свое дело – если грунта не слишком много, повреждения, нанесенные противнику, будут очень серьезны.

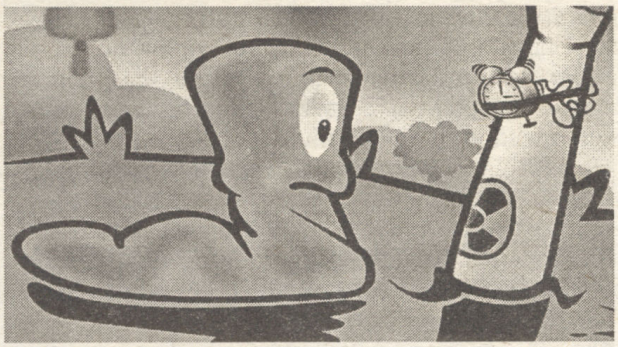
Старайтесь не забывать о такой полезной вещи, как взрывная волна. Иногда выгодней попасть не в самого противника, а куда-нибудь рядом с ним – вы и повреждения нанесете немалые, а при удачном стечении обстоятельств противника еще и столкнуть удастся куда-нибудь в пропасть.

Пословица «Не плюй против ветра» более чем применима по отношению к базуке – иногда бывают невероятные случаи, когда в полете снаряд попросту разворачивает и он летит обратно. Но если использовать силу ветра рационально, можно ухитриться нанести врагу такой удар, какого он никак не может предугадать.

Самонаводящиеся ракеты. Самый очевидный и распространенный способ применения самонаводящихся ракет – выбрать цель и выпустить снаряд с максимальной силой вертикально в небо. Примитивно, но эффективно – в этом случае вероятность того, что посылка благополучно достигнет адресата, максимальна. Никогда не забывайте, кстати, делать поправку на ветер.

Поправка на ветер – вещь, конечно, полезная, но если ветер дует с ураганной силой – тут порой никакие поправки уже не помогут, вы просто зря израсходуете такую ценную вещь, как самонаводящаяся ракета. Часто бывает, что игрок настолько увлечен азартом боя и настолько уверен в непогрешимости самонаводящихся ракет, что вспоминает о существовании индикатора ветра лишь в тот момент, когда ветер уносит ракету от цели.

Если вы увидели червяка противника, который стоит на краю обрыва у самого края экрана или на берегу моря, и у вас еще не иссяк боезапас ракет, можете смело сказать этому червяку «прощай». Наводите ракету не на самого червяка, а на точку поблизости, с таким расчетом, чтобы червяк оказался между морем/краем экрана и местом где взорвется ракета. Взрывная волна сдует противника как раз туда, куда вам нужно.



Еще один любопытный способ применения управляемых ракет (встречается очень редко, но иногда именно этот способ помогает разделаться с противником) – запуск ракеты не вверх, а по горизонтали. Представьте себе, что один из врагов спрятался в какой-нибудь выемке или пещерке, расположенной чуть выше или чуть ниже от вас. Обычное оружие бессильно – вам не подобрать подходящей траектории. Подбираться к нему вплотную вам тоже не хочется (вдруг не добьете, а он на своем ходу вам отомстит). Вот тут самое время вспомнить о самонаводящихся ракетах – установите очень маленькую силу выстрела и подбросьте вверх или, наоборот, скиньте ракету вниз так, чтобы она по горизонтали находилась на одном уровне с целью. Когда активируется вторая ступень ракеты и она настигнет врага, вы спокойно отступите в укрытие.

Не расходуйте самонаводящиеся ракеты понапрасну, старайтесь приберечь их под конец игры. Даже если вы и не сможете их применить по назначению они станут психологическим оружием – враг уже не сможет вылезать на открытое пространство, зная, что там ему негде укрыться от точного и смертельного ракетного залпа.

Если вы используете самонаводящиеся ракеты классическим способом – вертикально вверх, с максимальной силой выстрела, делайте это, стоя рядом с пещерой или каким-нибудь укрытием, чтобы после запуска ракеты скрыться в надежном убежище.

Динамит. Что тут можно посоветовать? Динамит – он везде динамит. Чем больше врагов зацепите вы этой штукой, тем лучше. Не забывайте и о взрывной волне – враги, которые не оказались в самом эпицентре взрыва, а стоят по краям, все равно разлетятся в разные стороны. Постарайтесь использовать динамит с таким расчетом, чтобы как можно больше врагов улетело на мины или, еще лучше, шлепнулись в воду или вылетели за край экрана.

Винтовка и Узи. Эти два вида оружия особенно эффективны и смертоносны, когда игра переходит в режим «при смерти» (sudden death). Оба вида стрелкового оружия разят врага на весьма приличном расстоянии и при этом накрывают огромную площадь (а когда от здоровья остался всего один процентик – любое повреждение становится смертельным). И не забывайте о том, что винтовка еще и стреляет дважды!

Воздушный налет. Если вы решили воспользоваться помощью дружелюбно настроенных бомбардировщиков и обрушить на противника смертоносный дождик из авиационных бомб, не забывайте о том, что сделать это можно, находясь где угодно, лучше всего, находясь как можно дальше от места бомбардировки и желательно в надежном укрытии.

Наиболее подходящими целями для бомбардировки с воздуха являются большие скопления живой силы противника (точь в точь как в реальной жизни) и, разумеется, мосты – мост после бомбежки будет усеян дырами и проломами, в которые так легко скинуть противника.

Как и любое мощное оружие воздушный налет лучше всего приберечь до конца игры – когда червяки противника уже и так успели получить серьезные повреждения, а сыплющиеся с неба бомбы имеют все шансы добить их окончательно.

Drill. На первый взгляд – отбойный молоток мирное орудие труда мирных шахтеров. Но и этим мирным приспособлением вполне можно снять до 15 % здоровья с противника, если атаковать сверху. При желании вы сможете достать вражеского червяка, который копает тоннель прямо под вами.

Очень любопытное применение бурения – забраться прямо на голову вражеского червяка и начать бурить (представьте, что с вами проделали то же самое – не слишком приятно, не правда ли?). Вот тогда-то враг и потеряет 15 % здоровья и отлетит в сторону. Но при удачном стечении обстоятельств отбросит его не слишком далеко, а может быть, снова на неутомимого бурильщика. В этом случае враг опять потеряет 15 % здоровья и опять отлетит. А отлетать ему уже, собственно говоря, некуда – ведь он уже в колодце. Пока несчастный не зацепится за стенку, он обречен раз за разом сваливаться прямиком под отбойный молоток. Конечно, заранее спланировать подобную жестокую акцию невозможно – все зависит только от случая. Но если вам повезет, вы можете нанести противнику просто чудовищные повреждения – известен случай, когда противник, угодивший в такую ловушку, лишился 90% здоровья! Несчастный шесть раз подряд попадал под отбойный молоток.

Камикадзе. Основная функция камикадзе в этой игре – заставить врага испытать радость свободного полета. Но камикадзе можно найти и очень оригинальное применение. Если на поле боя имеется мост, а на мосту еще и столпились враги, можно попробовать подобрать уровень полета камикадзе так, что он аккуратно срежет мост, даже не задев никого из тех, кто на нем стоит. А задевать никого и не надо – все кто стоял на исчезнувшем мосту, просто попадают в воду, как переспелые яблоки. Остается лишь пожалеть, что насладиться подобными приколами удается не слишком часто.

Blowtorch. Прожигатель предназначен только для бурения стен и на открытом воздухе не функционирует. Но нет правил без исключения – можно подойти вплотную к вражескому червяку и применить прожигатель. Во-первых, враг получит весьма ощутимые повреждения, а во-вторых, весьма ощутимый пинок. Это очень удобно, если вам захотелось кого-нибудь пнуть в тоннеле –

обычные удары там абсолютно неэффективны – враг просто стукается о потолок и остается на месте.

Girders. Строительство перекрытий – занятие крайне скучное, но полезное. Этим конструкциям можно найти множество самых различных применений. Самое рациональное – выстроить над собой крышу, надежный зонтик, который укроет вас от ракетно-бомбовых осадков. Если в игре преобладают классические перестрелки на прямой дистанции, можно выстроить надежный щит прямо перед собой, можно вообще соорудить настоящий блиндаж, долговременную огневую точку с узкими щелями-амбразурами, в которые невероятно трудно попасть. Как мы уже говорили выше, перекрытия часто используются как место, куда можно прикрепить веревку. А можно использовать их для того, чтобы надежно закупорить засевших в каких-нибудь щелях врагов.

Прочее. У западных поклонников этой игры есть в обиходе понятие dark side player, дословно «игрок темной стороны» (явный намек на Темную Сторону Силы из «Звездных войн»). Поклонники темной стороны, в отличие от всех остальных игроков, крайне не любят атаковать в открытую, их стихия – глухая оборона, они как кроты закапываются в землю, выстраивают замысловатые укрытия, сторонятся всякого риска и трясутся над своим здоровьем. Подавляющее большинство игроков сходится на том, что подобный стиль делает игру скучной и занудной и лишает ее острых ощущений. Но на вкус и цвет товарища нет, и каждый играет, как ему нравится. Но если ваши друзья единодушны в своем неприятии подобного стиля игры, ничто не мешает вам максимально ограничить применение строительно-копательно-оборонительных средств, разрешив их использовать строго лимитированное количество раз, тем самым волей-неволей вынуждая подобных игроков вести активные действия. Вы можете также и ограничить применение телепортов до одного за игру или вообще их отключить.

Не забывайте следить за силой и направлением ветра. Ветер всегда может внести ощутимые поправки в ваши сокровенные планы, бывает обидно до слез, когда неожиданный порыв ветра рушит тщательно продуманную комбинацию. Так что лучше переждите ураган или шквал, чтобы не скорбеть потом о впустую истраченных самонаводящихся ракетах и прочих ценных боеприпасах. Хотя настоящий профессионал никогда не упустит возможности воспользоваться неблагоприятными, на первый взгляд, погодными условиями – например, для изящного выстрела из базуки с разворотом снаряда в полете.

Еще раз напоминаем вам о эффекте взрывной волны. Используйте ее, чтобы закидывать врагов в воду, сталкивать на минные поля, выкидывать за край экрана. В подобных случаях взрывная волна почти всегда куда более эффективна, чем прямое попадание.

Держитесь подальше от обрывов, краев земли и прочих мест, откуда легко упасть в воду или оказаться за краем экрана. Стоит вашему червяку оказаться в подобном месте, и он становится легкой добычей – враг обязательно постарается скинуть его, а способов это сделать существует великое множество.

Так что не подставляйтесь сами и пользуйтесь тактическими промахами врага. Если у вас есть возможность применить banana bomb, постарайтесь закинуть ее в ограниченное пространство – тоннель, впадину, пещеру и т. п. Когда грянет взрыв, впечатлений хватит надолго.

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:
Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C, C, B, C, B, B, C.**

Умный танк: Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта .

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Экран установок игры:
На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:
2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:
Когда на экране появится заставка со словами « **START/ OPTIONS**»,одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты. Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	← и B	Раунд 13:	← и B
Раунд 5:	→ и B	Раунд 16:	→ и B
Раунд 9:	B	Раунд 19:	B
Раунд 11:	→ и B	Раунд 21:	→ и B

AIR DIVER

Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:
Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B,C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START** , пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки , то вы сможете выбрать этап:
удерживая **A**- бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.

AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду « **INITIAL START**» , и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:
Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д. :
В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:
Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑,→, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852

6 - 8790	12 - 9874	8 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Неограниченное количество жизней:
Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня. После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A** , затем нажмите **B** и держите кнопку , пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C** , вы сможете пропускать нежелательные уровни.
Восстановление здоровья. Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.
Увеличение громовой магии. Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.
Увеличение силы магии и количества очков за попадание. Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.
Усиление громовой магии. Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.
Покадровый просмотр. Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.
Отключение режима замедления. Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа. Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A , B, C и START** , чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).
Бесконечные жизни. Нажмите **START и A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.
Дополнительные опции. Нажмите **START и B** для вызова на экран меню опций.
Выбор драки. Чтобы выбрать уровень сложности , удерживайте **B**, когда нажмете на **START** . Появятся заставка и меню выбора , которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.
Звуковой текст. Чтобы прослушать все звуки игры , одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START** и ↑ на пульте.
100000 бонусовых очков в любом раунде игры. Убей первого, второго и третьего волка , которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара , которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, _ _ пустая клетка):
Для легкого режима пропуск первого уровня:
Y W - --- D - -.
Для нормального режима :
пропуск первого уровня: DDD --- Y W - ;
пропуск первого и второго уровней:
Y D - --- - Y - ;
пропуск первого и четвертого уровней:
--- Y - - Y - - ;
финал : W Y - Y - - - Y - .
Для сложного режима:
пропуск первого уровня:
Y Y D Y - - W Y - ;
пропуск первого и четвертого уровней:
W Y D Y - - D Y - ;
пропуск первого, второго и четвертого уровней:
W W D Y - - - W - ;
пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: - D D Y - - D Y -.

ANOTHER WORLD

(Out Of This World)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :
В раздевалке нажмите **A** и , удерживая ее , нажмите **START**.
Получение мяча после перерыва:
Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:
JEDDA
Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH

Уровень 8: K4EEM4TZHM
ERIN
Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM
DIANA
Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M
BEAD
Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:
Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра: Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки A, B, C и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар: При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир: Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира: Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUl a4TO.

Пароль для девятого раунда . У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость: В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки C (более 3 секунд)вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA	2 - CONDOR
3 - VIENNA	4 - AVALON
5 - DULCIS	

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню: После окончания первой мелодии нажмите C, B, C, ← + B, C. Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите A. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	171058	Уровень3	950745
Уровень 4	472149	Уровень 5	672451
Уровень 6	272578	Уровень 7	652074
Уровень 8	265648	Уровень 9	462893
Уровень 10	583172	Уровень 11	743690
Уровень 12	103928	Уровень 13	144895
Уровень 14	775092	Уровень 15	481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня: Сделайте паузу в игре, держите A и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:
Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW

Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:
Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:
Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнер Баркли:
Blade: **A, A, A**
Dolemite: **A, A, A, A.**
Hamma: **A, A, A, A, A.**
Jim- Pak: **A, A, A, A, A, A.**
Pauly: **A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga: **A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider: **A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo: **A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Общие советы:
Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным. Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.
Выбор этапа: В режиме пауза нажмите **B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню: На экране меню установите курсор на **PLAY THE GAME** и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, A, B.**
Суперудары и прочие возможности:
Для Batman'a
усыпляющее - **→, ↓, B**
оглушающая бомба - **→+A**
усыпляющее - держа **MODE →, ←, →, A**
наводящее - **↓, →, B**
связывающее - **↓, ↓, ↓, A**
блокирующее - **↓, ↓, ↓, B**
приклеивающее - держа **MODE →, →, ←, C**
поражающее - **→, B, →, C**
отвлекающее - держа **↓, ↓ (turbo)**
сломать шею - **→, →, B**
суперзащита - **B, C быстро**
бомба - **↓, →, C**
бумеранг - **↓, →, A**
скользящее - держа **MODE →, →, ←, B**
парализующее - **→, ↓, C**
сдерживающее - **→, →, C**
удар коленом - **→, →, B+ ↑**
Для Robin'a
усыпляющее - **→, ↓, B**
ослепляющее - держа **MODE →, →, ←, B**
удар коленом - **→, →, B + ↑**
сломать шею - **→, →+B**
замедляющее - **→, ↓, C**
суперзащита - **B, C быстро**
прибивающее - **→, ↓, A**
парализующее - **→+A**
стреляющее - держа **MODE →, →, ←, C.**

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:
В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.
Стадия 1-1 1100
Стадия 1-2 1200
Стадия 1 Босс 1300
Стадия 2-1 2100
Стадия 2-2 2200
Стадия 2 Босс 2300
Стадия 3-1 3100
Стадия 3-2 3200
Стадия 3 Босс 3300
Стадия 4-1 4100
Стадия 4-2 4200
Стадия 4 Босс 4300
Стадия 5-1 5100
Стадия 5-2 5200
Стадия 5 Босс 5300
Стадия 6-1 6100
Стадия 6-2 6200
Стадия 6 Босс 6300
Стадия 7-1 7100
Последняя разборка с Джокером 7200
Непобедимость. Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:
Уровень 2 ..... STJNNN
Уровень 4 ..... BBVLND
Уровень 3 ..... GRBCHV
Уровень 5 ..... BMBRMN
Бесконечное оружие: BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры: Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите **↓, ↑, ↑, ↓, C, A, B** и START. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) - MONSTERRQYQ YQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) - MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) - MONSTERRAAQ YQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) - MONSTERRAAQ YQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) - MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA.

Второй уровень(World):

1 (против Unknown)- MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) - MONSTERRAAA WADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAA WADRDIUZQRM;
4 (против Octii) - MONSTERRZXA WADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)- MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)- MONSTERRZXZ XADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) - MONSTERRZXZ XADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) - MONSTERRZXZ XAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)- MONSTERRZXZ XAJRTWOXQIH;
Финал - BONILLARWIW IWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Больница	t0-e ByjI BKR4L
Улица	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis)	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги	CpB-b gvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	445 WVBVHNW
Все противники покалечены	475 WVBVFPW
Чемпион	475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (Crying)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START**.

Мощный звездолет:
на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:
На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:
С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:
В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:
Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT (Battle Frenzy)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:
Пропуск уровня (в паузе): **↑, A, ↑, A, A, ↓;**
Плазменная пушка: **←, B, C, ↓, ↓, →;**
Плазменная винтовка: **↑, B, ↑, A, B, B;**
Боеприпасы: **B, B, B, →, ↓, ←;**
Кислород: **C, C, B, A, ↓, ↓;**
Ракетница: **↑, →, ↓, ←, ↑, →**
Красный ключ: **↓, ↓, B, C, ↑, ↑;**
Желтый ключ: **↓, ↑, B, C, ↓, ↓.**

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На экране заглавия нажмите **↑, ↓, ←, →, C, B, A.**

Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов: В паузе нажмите B.
Пароли уровней:
Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 -	RQCRQBPT
Уровень 3 -	NHHDHHBHH
Уровень 4 -	QDFLLMMP
Уровень 5 -	NNBNNDYY
Уровень 6 -	MNLLMNNL
Уровень 7 -	WTSFFHGW

BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS	Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN	Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD	Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN	Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB	Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS	Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN	Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB	Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: ..... ↑, A, A, A, ↓.
Бессмертие: ..... C, A, B, C, ↑, ↓.
99 бомб: ..... C, C, ↑, ↓, C.
50 жизней: ..... B, ↑, B, B, A.
99 зарядов базуки: ..... B, A, ←, ←.
99 скафандров: ..... B, ←, ↑, B.
99 нор: ..... →, ↓, B, B.
Сверхвысокие прыжки: ..... B, A, B, C.

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit ..... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit ..... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit ..... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland ..... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland ..... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland ..... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland ..... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston ..... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston ..... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston ..... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston ..... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah ..... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah ..... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah ..... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah ..... -64SBFBBC;
Финальная игра ..... -64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:
Chicago Bulls - Utah Jazz : NXOBBBBL;

Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers : GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:
Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: ..... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: .. 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1	**Вариант 2**
Миссия 1: PXJND	Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC	Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC	Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: ACKJA	Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: TNGJI	Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EBUXE	Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: TEHMB	Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: LREWO	Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : MLRYE	Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: YJKCF	Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: LWHFG	Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: IGMBF	Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: FAGGG	Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: SYNXC	Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: TIDGF	Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: UYNXC	Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: ZOJBE	Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: MHNJF	Миссия 18: IRORH
Миссия 19: NXGBD	Миссия 19: TEOUA
Миссия 20: AEJVI	Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: PXGBD	Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: GWZED	Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: HGPHF	Миссия 23: NPXFC
Миссия 24 MMVIE	

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:
На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX -73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно **↑, ↑, ↓,↓, ←, →, ←, →, B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:
(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	3	4	5	6
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	--ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	--БТ	Б-К-	--ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SEGQ	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	OGKV	KH5T	YYTX
7 - GMHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя:
BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя:
TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила:
QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:
Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.
Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**
Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение. На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике **↑,↓,←,→.**
Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:
Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START.**
Во время игры нажмите и держите **A** и нажми **↑**, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑,←,→,→,↑**. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START.**

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор этапа. Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C -появится меню выбора этапа.

В OPTIONS, в SOUND TEST прослушайте мелодии № 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите C, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие. Наберите код A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A. B OPTIONS, в SOUND TEST прослушайте мелодии № 3, 12, 17, 2, 2,10, 2, 7, 7, 11 и, нажав кнопку C, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость: В меню OPTIONS нажмите A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C . Кнопка A - включение неуязвимости, B - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (Cyber Brawl)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V

Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F

Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT

Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX

San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа - UIBB BXIS OF8I
10 победа - UFBB B5PS OFNX
15 победа - UTBB B5PS OFFI
17 победа - UZBB B5PS OFDI
18 победа - UUBB B5PS OFII
19 победа - U5BB B5PS OF3X
Финал - UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа - LBBB B7CB BDVV
2 победа - LVBB BB9B BDXV
3 победа - LXBB B7LB BD3B
4 победа - LIBB B8FB BDTV
5 победа - LLBB B7DB BDN8
6 победа - LKBB BBBV BDCV
7 победа - LMBB BLCV BD2V
8 победа - LOBB BLPB BFHV
9 победа - LFBB BLHB BD8B
10 победа - LCBB BFOV BDKX
11 победа - L7BB BXGB BDRV
12 победа - L4BB BF2B BDAV
13 победа - LRBB BFVV BDTV
14 победа - LTBB BFCX BD2V
15 победа - L8BB BFJI BDMX
16 победа - LZBB BR2S IDKI
Play-off-1 LUBB BRHV BDZV
Play-off-2 L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика (**A, B, C**), три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck'a. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A 2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4 4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня: На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BAS KETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B

DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:

3 - V3A5FTQNHG 4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H 6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **C** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **C** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы

получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **C**.

Трюк, позволяющий обойти Жабика:
Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг******

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).

Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг****

Пароль пяти жизней:
Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU 3 - BLOHEJG 4 - ETEETRL

DEVIL CRASH (Dragon's Fury)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг***

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг***

Выбор уровня:
Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:
Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:
В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг***

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях): В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START +C**.

Уничтожение врагов взрывом:
Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг******

Пароли:

2 - ININJA	3 - ILVMUD
4 - ITSHOT	5 - GETHIM
6 - YOHOHO	7 - UNDEAD
8 - GDLUCK	

DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг***

Коды уровней:
2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг***

Коды уровней:

Уровень	Hard			
2	З	ЧБ	Ж	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С
5	К	Ф	З	З
6	Ж	Ж	ЧБ	З
7	Ф	ЧБ	С	С
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З
10	ЧБ	З	К	Ж
11	С	Ж	Ж	БХ

12	З	ЧБ	ЧБ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ

Уровень	Hardest			
2	С	С	З	Ж
3	З	Ж	З	ЧБ
4	Ф	Ф	К	БХ
5	З	К	Ф	С
6	С	Ф	З	Ж
7	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	З	БХ	ЧБ
10	З	С	Ж	БХ
11	З	Ф	БХ	К
12	К	З	БХ	С
13	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:
Ж - желтый К - красный ЧБ - чистый боб
С - синий З - зеленый БХ- боб Хэс

DRACULA
(Bram Stocker's Dracula)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:
Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2	KAIGAN	3	YAMABA
4	CIKCIK	5	KOUYOU
6	GAUGAU	7	ZOUSEI
8	POMPOM	9	MAFUYU
10	SAKURA	11	MOYAI
12	BATTA	13	OHORI
14	MEIRO	15	ISEKI
16	HEKI	17	SABAKU
18	IBARA	19	SUIMON
20	OSHIRO	21	SHICHI
22	FUNKA	23	CANYON
24	MUNKI	25	CITY
26	KOUEN	27	GENDAI
28	HAIKYO	29	KESSEN
30	FUTURE	31	BUILD
32	OKUJOU		

2-й сценарий

EASY

2	RENSYU	3	KOJIMA
4	CYOCHO	5	MUSIBA
6	NAMJIR	7	CANDY
8	MIGITE	9	KAREKI
10	KAKATO		

NORMAL

2	NEKTIE	3	APPLES
4	DRAGON	5	HITUZI
6	KKKKKK	7	STKGKB
8	NOIWG		

HARD

2	SICCHI	3	TBATA
4	HARUU	5	BOSSS
6	PEEE	7	DEROP
8	ZIGZ	9	PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:
Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:
Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.
Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START**.

EA HOCKEY

Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора турниров:
BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC
Пароли выбора игроков:
HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:
На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑,→, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START**.
Выбор уровня:
В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B**.
Просмотр заставок:
В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START**.

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Здоровье:
В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C**.
Переход на другой уровень:
Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**
Отладочное меню:
Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**
Усиление оружия (один раз за уровень):
Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость :	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка :	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→, BCBC ↓C↑** и снова **START.**

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

(Dolphin 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B.** Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия. Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите **↑, ↑, ↓, →** и кнопку **C**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета. При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C** и **START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры. Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать **↑, ↑, →, ↓, A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня. Просто нажмите **↑, ↑, →, ↓, B.**

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	KETNAMLG
Уровень 3	PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4	ITMALGNL
Уровень 5	SVLROAKA
Уровень 6	ZIUJKCHT
Уровень 7	TZKAISAO
Уровень 8	AEEBIAJL
Уровень 9	TSAOTTCY
Уровень 10	IALKTAIA
Уровень 11	SZAINBHN
Уровень 12 :	ZADMIAOM

Уровень 13 :	TGAINRKI
Уровень 14 :	AYRNCDIN
Уровень 15 :	GATTSVTT
Уровень 16 :	YBFCEAUA
Уровень 17 :	AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18 :	GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19 :	YUYUSIHD
Уровень 20 :	ATTSVNAN
Уровень 21 :	MAOTAANY
Full Demo:	REVOEMAG

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31	3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM	5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6	7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI	

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LIG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	B201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0I0	B601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	BA022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D601EV	BI02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DA01QM	BM042R	IREGAH	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	BQ04MQ	I306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	BU05MV	I707UT	
Миссия 11	21G2GI	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	910GA9	JI096I	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U0GU9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIGGQS	A2072C	JREA2K	
Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A60BE4	IVEBMK	
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KBOCAI	
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KFOD2M	
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJODUU	
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KNOEIN	
Миссия 20	51G7QL	FIKB6I	B20B47		
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN		
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL		
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL			
Миссия 24	69Q9QA	G6UFGE			
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFUO			
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI			

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет: Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6 NXG32:1FDFN	G1KRR:HML2M
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ HSSGB:2TCQJ	ZBXLR:HML2M
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F NDXH3:BNCFK	THPN6:WWL2M
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI KQCSS:VIDIH	JF3K4:NKMVX
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FFGK K1SDT:GQCSP	GVSMC:RG51T
Australian Grand Prix	VGFCG:BNXGP MWCSK:VNBTC	1R6J4:LR4HR

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR	3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK	5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)	7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND	X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND	XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY	32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN	O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY	09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP	ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY	XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM	Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN	ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA	X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL	X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA	2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP	2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK	2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL	WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL	28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN	OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND	YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY	1BYW1618
ISRAEL vs CHINA	WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP	23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY	WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA	29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY	3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND	Z5SB761O
MOROCCO vs GERMANY	WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY	2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL	21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY	1MYXB9JO
POLAND vs CANADA	2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND	3D9XD828
QATAR vs GERMANY	1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK	Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA	3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY	2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY	ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL	3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND	2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE	OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND	Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND	2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND	28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP	YVNCT9J7
WALES vs U. S. A.	2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч:	**B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта :	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь:	**A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник:	**A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита:	**B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.

Дополнительная жизнь:

Зажав **←+ C**, нажмите **START.**

Полная энергия:

зажав **→ + A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:
Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:
Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:
Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:
Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу ← и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:
Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:
Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Переход на следующий уровень:
Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**

Восстановление энергии:
Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость: Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав **A**).

Секретная игра:
Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.

Экраны-посвящения:
№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.
№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.
№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:
уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием **A**) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.
Уровень 1: Лобное место - START;
Остров, плавающий в озере - A+ START.
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Огненный город - ↑+A+ START.
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Ледяные склоны - ←+A+START.
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;
Замок - →+A+START; Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:
Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A+←** и, наконец, **A+→**. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:
Когда появится заставка, нажмите ↑, A, ↓, A, ←, A, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра

Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+A+B+C и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки ↙+B+ **START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите **A+C**.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки ↘+A+C+START и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите **B** и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу **+B, C** - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →+**B, C** - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →+**B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A,** ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A,** ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C,** ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: ..... iAAEIGbe
New York - Atlanta: ..... hAAEHFbh
Boston - Chicago: ..... AEECBGcC
Oakland - New York: jcA2FHD2
Texas - Detroit: icB6JaDb
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Cleveland - Kansas City: 0cA7IKDa
Houston - Boston: ccA7EGD6
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
San Diego - Montreal: ..... gAAEGEbk
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
New York - New York: ..... FAteBHbf
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
25 побед - JAJJBPDNCMC
12 побед - BPHOHACAGML
28 побед - LILOPBDPIKJ
19 побед - NPLOFOCAGKP
31 победа - JLJOMGJAOKL
22 победы - IMLPFEGEMLC

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.
Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH

66 - MFGLYVGRQVZP 67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN 69 - ZWXGZQRGLPPN
70 - VWPKNRSXXYTR 71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP 73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ 75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT 77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV 79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг****

Выбор уровня:
В режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг******

Выбор уровня:
На заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A.**
Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →A, B, C.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг****

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.
Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.
Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG.** Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг**

Пароли команд:
Введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB	Rams - RLB
49-ers - 4LB	Cowboys - HCB
Saints - VLB	Raiders - QDB
Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB
Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг****

Пароли уровней:

2: KZDVT	3: JRQWNO
4: PSTRVJZ	5: HQWVLT
6: WDRCNPU	

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг****

Коды нужно вводить после перехода в режим паузы.
Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A
Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.
Перевернутое изображение: ←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.
Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.
Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.
Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, A, ↓, B, A, ↓.
Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.
Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.
Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг******

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XTGYXL6PFGM	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NSGMCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:
Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.
4 жизни
На 7- уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг****

Код выбора уровня
Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не

нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 2:	2BINHKE9	2771GGRO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFPG4VO	4SNP67FC
Уровень 4:	GGRHEH2P	G4DHCDEF	GQLNTNRR
Уровень 5:	8KNOSHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUPG	AH745EJC	A6CBEDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBLG7U	C7DH5GB7

Игра за Динозавра:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	0VVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	GVVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль: Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD,
4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ,
47 - CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV,
61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS,
73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF,

Пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (Simpsons)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: Уровень 2 - WHOAMAMA, Уровень 3 - FLANDERS, Уровень 4 - BLOCKMAN, Уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Советы.

Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM Уровень 27: HJDVD
Уровень 26: KBKBP Уровень 25: FJDVD
Уровень 24: WQKCX Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

POLAR
2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

EGYPTIAN
2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA
Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA
Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC
Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC
Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE
Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE
Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E
Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC
Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC
Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA
Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG
Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE
Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE
Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE
Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA
Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите →, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **B A R R Y**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE)
(Jurassic Park 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A
Уровень 3 - 4A4SOMCK,
Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM,
Уровень 6 - 9MO5RK58,
Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2,
Уровень 9 - NKAQ26TA,
Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558,
Уровень 12 - UEGH1PPG,
Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4,
Уровень 15 - V4OLRCPO,
Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда:

Дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы

можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B, C, A** и **START**.

20 опций

Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B, A** и **START**.

Полная огневая мощь:

Во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C,↑,↓,** и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon ..... AABBBCA
'85 New England Patriots ..... BBCABAA
'70 Baltimore Colts ..... AABCACC
'76 New England Patriots ..... BBCBAAC
'68 Baltimore Colts ..... AACAAAB
'79 New Orlean Saints ..... BBCBCBB
'64 Baltimore Colts ..... AACACBA
'90 New York Giants ..... BBCCBCA
'93 Buffalo Bills ..... AACCACB
'86 New York Giants ..... BCAAACC
'92 Buffalo Bills ..... ABAAAAA
'70 New York Giants ..... BCABAAB
'91 Buffalo Bills ..... ABAACAC
'68 New York Jets ..... BCABCBA
'90 Buffalo Bills ..... ABABBBB
'80 Philadelphia Eagles ..... BCACBBC
'73 Buffalo Bills ..... ABACACA
'60 Philadelphia Eagles ..... BCCAACA
'85 Chicago Bears ..... ABACCCC
'79 Pittsburgh Steelers ..... BCBBAAA
'77 Chicago Bears ..... ABBACAB
'78 Pittsburgh Steelers ..... BCBBCAC
'66 Chicago Bears ..... ABBBBBA
'75 Pittsburgh Steelers ..... BCBCBBB
'63 Chicago Bears ..... ABBCABC
'74 Pittsburgh Steelers ..... BCCAACA
'88 Cincin. Bengals ..... ABBCCCB
'75 St. Louis Cardinals ..... BCCACCC
'81 Cincin. Bengals ..... ABCACAA
'94 San Diego Chargers ..... BCCBCAB
'93 Dallas Cowboys ..... ABCBBAC
'81 San Diego Chargers ..... BCCCBBA
'92 Dallas Cowboys ..... ABCCABB
'66 San Diego Chargers ..... CAAAABC
'78 Dallas Cowboys ..... ABCCCCA
'63 San Diego Chargers ..... CAAACCB
'77 Dallas Cowboys ..... ACAABCC
'94 San Francisco 49ers ..... CAABCAA
'75 Dallas Cowboys ..... ACABBAB
'89 San Francisco 49ers ..... CAACBAC
'71 Dallas Cowboys ..... ACACABA
'88 San Francisco 49ers ..... CABAABB
'70 Dallas Cowboys ..... ACACCBC
'84 San Francisco 49ers ..... CABACCA
'89 Denver Broncos ..... ACBABCB
'81 San Francisco 49ers ..... CABBBCC
'87 Denver Broncos ..... ACBBBAA
'78 Seattle Seahawks ..... CABCBAB
'77 Denver Broncos ..... ACBCAAC
'79 Tampa Bay Buccaneers ..... CACAABA
'62 Detroit Lions ..... ACBCCBB
'91 Washington Redskins ..... CACACBC
'67 Gr. Bay Packers ..... ACCABCA
'83 Washington Redskins ..... CACCBAA
'66 Gr. Bay Packers ..... ACCBACC
'82 Washington Redskins ..... CBAAAAC
'80 Houston Oilers ..... ACCBACC
'72 Washington Redskins ..... CBAACBC
'69 Kansas C. Chiefs ..... ACCCCBA
Hall of Fame I ..... CBABBCA
'66 Kansas City Chiefs ..... BAAABBC
Hall of Fame II ..... CBACACC
'62 Dallas Texans ..... BAABACB
'95 All-Madden ..... CBBAAAB
90 Los Angeles Raiders ..... BAACAAA
'95 AFC Pro Bowl ..... CBBACBA
'83 Los Angeles Raiders ..... BAACCAC
'95 NFC Pro Bowl ..... CBBBBBC
'80 Oakland Raiders ..... BABABBB
'95 Amster. Admirals ..... CBBCACB
'76 Oakland Raiders ..... BABBACA
'95 Barsel. Dragons ..... CBCAAAA
'67 Oakland Raiders ..... BABBCCC
'95 Frankfurt Galaxy ..... CBCACAC
'91 Los Angeles Rams ..... BABCCAB
'95 London Monarchs ..... CBCBBBB
'84 Los Angeles Rams ..... BACABBA
'95 Rhein Fire ..... CBCCACA
'79 Los Angeles Rams ..... BACBABC
'96 Scot. Claymores ..... CBCCCCC
'68 Los Angeles Rams ..... BACBCCB
'95 EA Sports ..... CCAACAB
'84 Miami Dolphins ..... BACCCAA
Team Madden
'82 Miami Dolphins ..... BBAABAC
All 50s ..... CCABBBA
'73 Miami Dolphins ..... BBABABB
All 60s ..... CCACABC
'72 Miami Dolphins ..... BBACCCA
All 70s ..... CCACCCB
'71 Miami Dolphins ..... BBACBCC
NFL Players Ass. I ..... CCBACAA
'76 Minnesota Vikings ..... BBBABAB
NFL Players Ass. II ..... CCBBBAC
'74 Minnesota Vikings ..... BBBBABA
NFL Players Ass. III ..... CCBCABB
'73 Minnesota Vikings ..... CBBBCBC
NFL Players Ass. IV ..... CCBCCCA
'69 Minnesota Vikings ..... BBBCBCB

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER
(Marco's Magic Football)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING
(Andretti Racing)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB
19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал:
Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал:
Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал:
Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
NKEM - Building Side (стройка);
YKRZ - the Docks (доки);
USYH - the Jungle (джунгли);
GWQB - Theme Park (парк);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode»

Введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN	Раунд 2-4: XTLG
Раунд 3-6: STEP	Раунд 1-3: NSOG
Раунд 2-5: ALWN	Раунд 3-7: HCHI
Раунд 1-4: QOCT	Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 4-1: SMOK	Раунд 1-5: USOG
Раунд 2-7: ZWMO	Раунд 4-2: RUAO
Раунд 1-6: XULW	Раунд 3-1: AOWM
Раунд 4-3: QRUP	Раунд 1-7: WIXT
Раунд 3-2: GVKJ	Раунд 4-4: AUNT
Раунд 2-1: PAYX	Раунд 3-3: RBJW
Раунд 4-5: WTTH	Раунд 2-2: ZISY
Раунд 3-4: XYNK	Раунд 4-6: ARDE
Раунд 2-3: AUXY	Раунд 3-5: BTIS

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE
Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO		Этап 4. CRANKIN' CASTLE	
Уровень 1	4501	Уровень 1	9643
Уровень 2	8111	Уровень 2	0513
Уровень 3	7421	Уровень 3	9723
Уровень 4	1051	Уровень 4	3353
Босс	3351	Босс	5653
Этап 3. SLAMMIN' SEA		**Этап 5. TRASHIN' TUNDRA**	
Уровень 1	4502	Уровень 1	8114
Уровень 2	8112	Уровень 2	2814
Уровень 3	7422	Уровень 3	1134
Уровень 4	1052	Уровень 4	5654
Босс	3352	Босс	7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень:

Начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	3 - PCRC,	4 - NWTN,
5 - LSMD,	6 - CLST,	7 - JPTR,
8 - NBLR,	9 - PRSC,	10 - PHTN,
11 - TRNS,	12 - RNSN,	13 - ZDCP,
14 - FKDV,	15 - YSHM,	16 - CLPD,
17 - LNVV,	18 - JFMR,	19 - GCRY,
20 - KNLB.		

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES

Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, →.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, ↑, ←, →, **A, B, A, C**.

MIGHTY MAX
(The Adventures of Mighty Max)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 3 - DBDKKJJLKR, 4 - DBCLFGBDF2, 5-DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний. Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необхо-

димых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2
(Ayrton Senna's SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+A до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

Удары, приемы и движения, которые может осуществлять каждый игрок (для шестикнопочного джойстика):

A – низкий удар рукой;
C – низкий удар ногой в грудь (выполнять вплотную к противнику);
X – высокий удар рукой;
Z – высокий удар ногой в лицо;
Y/B – блок;
←+**C** – размах ногой «foot sweep»;
←+**Z** – удар с разворотом;
↓+**Z** – удар ногой вверх;
↓+**X/A** – апперкот;
→+**C/Z** – бросок (выполнять вплотную к противнику).

Если вы используете трехкнопочный контроллер, то вместо **Y/B** (блок) нажимайте **START**, вместо **C** (низкий удар ногой) – **B**, вместо **Z** (высокий удар ногой) – **C**, вместо **X** (высокий удар рукой) – **A**. На трехкнопочном контроллере также отдельно нажатая кнопка A срабатывает как низкий удар рукой, а при удерживании →/← – как высокий удар рукой.

Специальные приемы и движения бойцов:

JOHNY CAGE

Суперудары

1 ←, →, **A**
2 ←, →, **C**
3 **A + B**
Fatality →, →, →, **A**

SONYA

Суперудары

1 ←, ←, **A**
2 →, ←, **A**
3 ↓ + **A + B + C**
Fatality →, →, ←, ←, **B**

LIU KANG

Суперудары

1 →, →, **A**
2 →, →, **Z**
Fatality
по часовой стрелке.

SUB-ZERO

1 ↓, →, **A**
2 ←, **Z + C**
Fatality →, →, →, **X**

Режим крови: на экране с белыми буквами нажать **A, B, A, C, A, B, B**

Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, **A**, →, ↓

Сразиться с REPTILE : включить FLAG 0,2, включить кровь и на уровне THE PIT выиграть у компьютера с DOUBLE FLAWLESS VICTORY и сделать Fatality, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка – Выиграть у последнего босса SHANG TSUNGA по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить FLAG 0,2, дойти до ENDURANCE MODE на уровне THE PIT и одержать две победы с FLAWLESS VICTORY, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков : перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать Fatality: взять SONYA против LIU KANG'а и, когда у LIU KANG'а останется DANGER, SONYA пустить магию, LIU KANG'ом тоже магию и SONYA сделать Fatality.

Двойное Fatality: у JOHNY CAGE'а выключить кровь, выбрать JOHNY CAGE'а, и когда у противника будет DANGER, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, **A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у SCORPION'а: пустить гарпун, нажать ↓, X, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Modway/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

СЕКРЕТЫ

Секретные суперудары

JAX

Суперудары

1 держать **C** 3 сек.
2 →, →, **A**
3 **B** в воздухе
4 →, ↓, ←, **Z**
Fatality 1 Держать **A** →,→,→ и отпустить
Fatality 2 **B,B,B,B,A**
Pit ↑, ↑, ↓, **C**
Babality ↓, ↑, ↓, ↑, **C**
Friendship ↓, ↓, ↑, ↑, **C**

KITANA

Суперудары

1 ←, **X**
2 ←, ←, ←, **X**
3 →, →, **X + A**
4. →, ↓, ←, **X**
Fatality-1 Держать **C**, →, →, ↓, →
Fatality-2 **B, B, B, Z**
Pit →, ←, →, **Z**
Babality ↓, ↓, ↓, **C**
Friendship ↓, ↓, ↓, ↑, **C**

BARAKA

Суперудары

1 ↓, ←, **X**
2 ←, ←, ←, **X**
3 ←, **X**

Fatality-1 ←, ←, ←, X
Fatality -2 ←, →, ↓, →, A
Pit →, →, ←, Z
Babality →, →, →, Z
Friendship ↑, →, →, Z

JOHNY CAGE

Супердары
1 ←, ↓, →, A
2 →, ↓, ←, X
3 ←, ↓, ←, X
4. ←, →, C
5 A + B
Fatality-1 ↓, ↓, →, →, A
Fatality-2 →, →, ↓, ↑, затем держать ↓, + A + B + C
Pit ↓, ↓, ↓, Z
Babality ←, ←, ←, Z
Friendship ↓, ↓, ↓, Z

LIU KANG

Супердары
1 →, →, Z
2 →, →, X
3 →, →, A
4. ↑, →, →, A
Fatality-1 по часовой стрелке
Fatality-2 ↓, →, ←, ←, Z
Pit ←, →, →, C
Babality ↓, ↓, →, ←, C
Friendship →, ←, ←, ←, C

MILEENA

Супердары
1 ←, ←, ↓, Z
2 →, →, C
3 Держать X 3 сек.
Fatality-1 →, ←, →, A
Fatality-2 Держать Z 3 сек.
Pit →, ↓, →, C
Babality ↓, ↓, ↓, Z
Friendship ↓, ↓, ↓, ↑, Z

KUNG LAO

Супердары
1 ↓, ↑
2 ←, →, A
3 ↑, ↓, Z
4. ↑, ↑, C
Fatality-1 →, →, →, C
Fatality-2 Держать A, ←, ←, →
Pit →, →, →, X
Babality ←, ←, →, →, X
Fatality ←, ←, ←, ↓, Z

RAIDEN

Супердары
1 ↓, ↑
2 ←, ←, →
3 ↓, →, A
4. Держать X 3 сек.
Fatality-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B + C
Fatality-2 Держать X 10 сек.
Pit ↑, ↑, ↑, Z
Babality ↓, ↓, ↓, Z
Friendship ↓, ←, →, Z
Fergality ←, ←, ←, B

SCORPION

Супердары
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
3 →, ↓, ←, C
4. B в воздухе
Fatality-1 ↓, ↓, ↑, ↑, X
Fatality-2 ↑, ↑, X
Fatality-3 Держать X 3 сек.
Pit ↓, →, →, B
Babality ↓, ←, ←, Z
Friendship ←, ←, ↓, Z

SUB-ZERO

Супердары
1 ←, Z+C
2 ↓, →, A
3 ↓, ←, C
Fatality-1 →, →, ↓, Z, →, ↓, →, →, X
Fatality-2 Держать A, ←, ←, ↓, →
Pit ↓, →, →, B
Babality ↓, ←, ←, Z
Friendship ←, ←, ↓, Z

SHANG TSUNG

Супердары
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
Fatality-1 Держать Z 3 сек.
Fatality-2 ↑, ↓, ↑, C
Fatality-3 Держать A 25 сек.
Pit ↓, ↓, ↑, ↓
Babality ←, →, ↓, Z
Friendship ←, ←, ↓, Z

REPTILE

Супердары
1 →, →, X
2 ←, ←, X + A
3 →, →, ↓, X
4. ←, Z + C
Fatality-1 ←, ←, ↓, A
Fatality-2 →, →, ↓, Z после исчезновения
Pit ↓, →, →, B
Babality ↓, ←, ←, C
Friendship ←, ←, ↓, C

Превращение

JAX ↓, →, ←, C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓, ↓, C
SCORPION ↑, ↑
RAIDEN ↓, ←, →, C
LIU KANG ←, →, →, B
KUNG LAO ←, ↓, ←, Z
JOHNY CAGE ←, ←, ↓, A
REPTILE ↑, ↓, X
SUB-ZERO →, ↓, →, X
KITANA B, B, B

Секретная строка: ←, ↓, ←, →, ↓, →, ←, ←, →, →

SMOKE на уровне The Portal: нажать ↓, X, затем ↓, START

JADE: перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z

NOOB SAIBOT: одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Ребенок в дружбе желтый: выбрать SHANG TSUNG'a, потом превратиться в RAYDEN'a и сделать FRENDSIP.

Труп превратить в младенца: выбрать

MILEENA, перед началом второго раунда зажать X и после надписи FINISH HIM отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив X) и сразу сделать BABALITY.

Изменить музыку: выбрать SHANG TSUNG'a, превратиться в KUNG LAO и сделать FATALITY 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

Fatalityсо сбрасыванием в кислоту: выбрать SUB-ZERO, после надписи FINISH HIM нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, X и сразу зажать A+C.

Пройти друг через друга: взять SHANG TSUNG'a и любого другого игрока, затем SHANG TSUNG'ом пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно: взять – SCORPION'a, и после надписи FINISH HIM прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда SCORPION приземлится, нажать X.

Замороженному противнику отрубить голову: выбрать SHANG TSUNG'a, превратиться в SUB-ZERO, после надписи FINISH HIM нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в KUNG LAO, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку A и нажать ←, ←, →.

Fatality в первом раунде: поставить убийство с одного удара, выбрать KUNG LAO, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для Fatality: выбрать JOHNY CAGE'a, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту: поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки A, B и C. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать FATALITY, отпустите кнопку B, быстро нажмите ↓ и нажимайте X.

MORTAL KOMBAT 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

СЕКРЕТЫ

Вход в таблицы:
1 – A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
3 – C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Драться как Smoke: включить приставку, дождаться звуков гонга и набрать A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑,↑.

Основные приемы бойцов

JAX

Суперудары
1 ←, →, X
2 →, →, ←, ←, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
5 Держать C 3 сек.
6 В воздухе

Fatality -1 Держать B ↑, ↓, →, ↑
Fatality -2 Y, B, Y, Y, C
Pit ↓, →, ↓, A
Babality ↓, ↓, ↓, C
Friendship C, Y, Y, C
Animality →, →, ↓, →, A

Серии
1 Z, Z, ↓, X, X, B, A, ←, X
2 X, X, B, A, ←, X
3 Z, Z, ←, Z

SHEEVA

Суперудары
1 ↓, ↑
2 ↓, →, X
3 ←, ↓, ←, Z

Fatality -1 →, ↓, ↓, →, A
Fatality -2 Держать Z, →, ←, →, и
Pit ↓, →, ↓, →, A
Babality ↓, ↓, ↓, ←, Z
Friendship →, →, ↓, →, X
Animality Y, B, B, B, B

Серии
1 X, X, A, Z, Z, C, Z
2 X, X, A, →, X
3 Z, Z, C, ←, Z

CYRAX

Суперудары
1 ←, ←, C
2 Держать C, →, →, Z
3 Держать C, ←, ←, Z
4 →, →, B, Когда противник в воздухе ↓, →, B, A

Fatality-1 ↓, ↓, →, ↑, Y
Fatality-2 ↓, ↓, ↑, ↓, X
Pit Y, B, Y
Babality →, →, ←, X
Friendship Y, Y, Y, ↑
Animality ↑, ↑, ↓, ↓

Серии
1 X, X, A
2 X, X, Z, X, Z, Z
3 Z, Z, ←, Z

NIGHT WOLF

Суперудары
1 ↓, ←, A
2 →, →, C
3 ←, ←, ←, Z
4 ↓, →, X

Fatality-1 ↑, ↑, ←, →, B
Fatality-2 ←, ←, ↓, X
Pit Y, Y, B
Babality →, ←, →, ←, A
Friendship Y, Y, Y, ↓
Animality →, →, ↓, ↓

Серии
1 C, X, X, A, Z
2 C, X, X, A, ↓, →, X
3 Z, Z, ←, Z

KABAL

Суперудары
1 ←, ←, X
2 ←, ←, ←, Y
3 ←, →, C

Fatality-1 ↓, ↓, ←, →, B
Fatality-2 Y, B, B, B, Z
Pit B, B, Z
Babality Y, Y, C
Friendship Y, C, Y, Y, ↑
Animality Держать X, →, →, ↓, →

Серии
1 C, C, X, X, ↓, X
2 C, C, X ,X, Z, ←, Z
3 C, C, Z, ←, Z
4 C, C, X, X, ↓, A, ↓, X
5. X, X, ↓, A, ↓, X
6 X, X, ↓, X
7 X, X, Z, ←, Z

STRYKER
Суперудары
1 ↓, ←, X
2 ↓, ←, A
3 →, ←, A
4 →, →, Z
Fatality-1 →, →, →, C
Fatality-2 →, →, →, →, B
Pit →, ↑, ↑, Z
Babality ↓, →, →, ←, X
Friendship A, Y, Y, A
Animality Y, Y, Y, B
Серии
1 C, C, ←, Z
2 C, C, ←, A, ←, Z
3 C, X, X, A
4 X, X, A

SINDEL
Суперудары
1 →, →, A
2 →, →, →, X
3 ←, ←, →, Z
4 ↑, ↓, →, C
Fatality-1 Y, B, B, Y + B
Fatality-2 Y, Y, B, Y, B
Pit ↓, ↓, ↓, A
Babality Y, Y, Y, ↑
Friendship Y, Y, Y, Y, Y, Y, ↑
Animality Держать →, →, ↑, X
Серии
1 Z, X, X, A, Z
2 Z, X, X, ↓, X
3 Z, Z, ←, Z

SMOKE
Суперудары
1 ←, ←, A
2 →, →, C
3 ↑, ↑, Y
4 B в воздухе
Fatality-1 ↑, ↑, →, ↓
Fatality-2 ↓, ↓, →, ↑, B + Y
Pit →, →, ↓, C
Babality ↓, ↓, ←, ←, Z
Friendship Y, Y, Y, Z
Animality ↓, →, →, B
Серии
1 X, X, Z
2 X, X, A
3 Z, Z, A
4 X, X, C, Z, A

SEKTOR
Суперудары
1 ↓, ←, X
2 →, →, A
3 →, →, C
Fatality-1 A, Y, Y, B
Fatality-2 →, →, →, ←, B
Pit Y, Y, Y, ↓
Babality ←, ↓, ↓, ↓, Z
Friendship Y, Y, Y, Y, ↓
Animality →, →, →, ↑
Серии
1 X, X, Z, ←, Z
2 X, X, Z, Z, ←, Z
3 Z, Z
4 X, X, ↓, A

KUNG LAO
Суперудары
1 ←, →, A
2 →, ↓, →, Y
3 ↓, ↑
4 ↑, ↓, Z
Fatality-1 Y, B, Y, B, ↓
Fatality-2 →, →, ←, ↓, X
Pit ↓, ↓, →, →, C
Babality ↓, →, →, X
Friendship Y, A, Y, C
Animality Y, Y, Y, Y, B
Серии
1 X, A, X, A, C, C, ←, Z
2 X, C, Z
3 C, C, ←, Z

KANO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ↓, ←, X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
Fatality-1 A, B, B, Z
Fatality-2 Держать A, →, →, ↓, →
Pit ↓, ↓, →, →, C
Babality →, →, ↓, ↓, C
Friendship C, Y, Y, Z
Animality Держать X, B, B, B
Серии
1 X, X, A
2 Z, A
3 X, X, ↓, A, ↓, X
4 X, X, Z, C ,Z
5. Z, Z, C, ←, Z

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ↓, →, X
3 ↓, ←, A
4 ↓, →, ←, X
5 ↓, ←, →, X
6 ←, A + B
Fatality-1 ←, ←, ↓, ←, Y
Fatality-2 B, B, Y, B, Y
Pit ←, ↓, →, →, Z
Babality ↓, ←, ←, Z
Friendship C, Y, Y, ↑
Animality →, ↑, ↑
Серии
1 X, X, A, Z
2 X, X, A, C, Z, ←, Z
3 X, X, C, Z, ←, Z
4 Z, Z, ←, Z
5. X, X, Z

SHANG TSUNG
Суперудары

1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
Fatality-1 Держать A, ↓, →, →, ↓
Fatality-2 Держать A, Y, B, Y, B
Pit ↑, ↑, ←, A
Babality Y, Y, Y, C
Friendship C, Y, Y, ↓
Animality Держать X, Y, Y, Y
Серии
1 C, X, X, A, Z
2 Z, Z, ←, Z
3 X, X, A, Z

LIU KANG

Суперудары
1 ←, →, X
2 →, →, A
3 →, →, Z
4 Держать C 3 сек.
Fatality-1 →, →, ↓, ↓, C
Fatality-2 ↑, ↓, ↑, ↑, B + Y
Pit Y, B, B, C
Babality ↓, ↓, Z
Friendship Y, Y, Y, ↓
Animality ↓, ↓, ↑
Серии
1 X, X, B, C, C, Z, C
2 C, C, Z, C

SONYA

Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, ←, ↓, Z
3 →, ←, X
4 ↓, A + B
Fatality-1 ←, →, ↓, ↓, Y
Fatality-2 Держать B + Y, ↑, ↑, ←, ↓
Pit →, →, ↓, X
Babality ↓, ↓, ←, C
Friendship ←, →, ←, ↓, Y
Animality Держать A, ←, →, ↓, →
Серии
1 X, X, A, ←, X
2 Z, Z, ←, Z
3 Z, X, X, A, ←, X
4 Z, Z, X, X, A, ←, X
Секретные строки:
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↑
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑
SMOKE: на логотипе МК-3 нажать A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑, ↑
ENDURANCE MODE: на экране START GAME OPTIONS зажать A+C, и нажать START.

Пароли для игры вдвоем

100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. на выполение Fatality.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE

Williams Entertainment • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

СЕКРЕТЫ

На заставке (**START**, **OPTIONS**) наберите 2 раза код **C**, →, **A**, ←, **A**, ↑. При правильном исполнении появятся три строки. В меню **CHEATS** вы можете установить от 5 до 95 кредитов. В меню **SECRETS** – просмотреть досье на игроков и включить нужный фон. В меню **KILLERS CODES** можно включить в игру боссов MOTARO и SHAO KAHN, как обычных бойцов.

СОВЕТЫ

Можно увеличить количество жизней в Galaxy с 3 до 8, если на заставке перед Galaxy нажать и держать Z.

Чтобы высветить все три строки *CHEATS, SECRETS, KILLER CODES*, нужно набрать одну любую строку из *MK3*, например **A**, **C**, ↑, **B** ↑, **B**, A, ↓.

Поиграть *Smoke*'ом из *MK2* можно так: выбрав игру между двумя людьми, нужно:
Набрать код 4444444;
В третьем раунде добить друг друга до состояния DANGER;
Как только вы превратитесь в Smoke, сразу убейте своего противника;
На джойстике убитого игрока не нажимайте **START**, дождитесь выбора столбиков, выберите любой и играйте Smoke'ом против компьютера, пока вас не убьют.
Прохождение столбика за пару минут приводит к тому, что вам предлагается столбик из 36 игроков.
Сражаясь с противником, можете перейти к схватке с другим персонажем: как только нач-

нется поединок, нажмите на втором джойстике **START**, затем на первом джойстике тоже нажмите **START**, снова войдите в игру, и вы уйдете от начатой борьбы.

Самого первого противника в столбике нужно убивать. Потому что перескочить его не удастся.

Дойдя до *Shao-Khan'* а, уйдите от схватки, как описано выше, – дальше будет еще много врагов.

Antifatality: Играя *Kabal'*ом, победите противника, при появлении надписи ***FINISH*** *HIM* нажмите **X** и , не отпуская, →,→,↓,→, после чего отпустите **X**. В результате у Kabal'а отвалится голова.

В конце игры появляется таблица, содержит 10 картинок:

MK DRAGON – история бойца после победы над *Shao Khann*'ом.

MK LOGO – сыграть в *Galaga*.

Все *Babality*.

Fatality для бойцов *MK3*.

Еще 7 *Fatality* для бойцов *MK3*.

По одному *Fatality* для каждого нового бойца MK3.

GORO – бой на выживание против *NOOB SAIBOT* и *ERMAC*.

RAIDEN – бой против классических персонажей *MK2* – *SUB* – *ZERO* и *SMOKE* в масках.

Shao-Khan – вы в одиночку против пяти бойцов;

SCULL – показ всех *Fatality, Brutality, Friendship* и *Babality* подряд.

Типовые приемы бойцов

RAIN

Суперудары

1 ↓, →, X
2 ←, ←, X
3 ←, Z

Brutality X, X, B, C, Z, B, C, Z, B, X, A

Серии

1 X, X, A, X
2 Z, Z, A, X
3 Z, Z, C, Z, ←, Z

REPTILE

Суперудары

1 →, →, X
2 →, →, X + A
3 ←, ←, X + A
4 ←, →, C
5 ←, A + B
6 ↑, ↑, ↓, Z

Fatality-1 ←, →, ↓, B
Fatality-2 →, →, ↑, ↑, Z
Pit B, Y, B, B
Babality →, →, ←, ↓, C
Friendship ↓, →, →, ←, Z
Brutality X, B, Z, Z, B, X, A, C, C, B, A

Серии

1 Z, Z, ←, Z
2 X, X, ↓, A
3 X, X, Z, ←, Z

STRYKER

Суперудары

1 →, →, Z
2 →, ←, A
3 ↓, ←, X
4 ↓, ←, A
5 ←, →, X

Fatality-1 →, →, →, C
Fatality-2 ↓, →, ↓, →, B
Pit →, ↑, ↑, Z
Babality ↓, →, →, ←, X
Friendship A, Y, Y, A
Brutality X, A, Z, C, X, A, C, Z, X, C, C

Серии

1 C, X, X, A
2 C, C, ←, Z
3 C, C, ←, A, ←, Z

JAX

Суперудары

1 →, →, A
2 →, →, Z
3 ←, →, X
4 →, →, ←, ←, X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.

Fatality-1 Держать B, ↑, ↓, →, ←
Fatality-2 Y, B, Y, Y, C
Pit ↓, →, ↓, A
Babality ↓, ↓, ↓, C
Friendship C, Y, Y, C
Brutality X, X, X, B, A, X, X, X, B, A, X

Серии

1 Z, Z, ←, Z
2 Z, Z, ↓, X, X, B, A, ←, X
3 X, X, B, A, ←, X

NIGHT WOLF

Суперудары

1 ←, ←, →, Z
2 →, →, C
3 ↓, →, X
4 ↓, ←, A
5 ←, ←, ←, Z

Fatality-1 ↑, ↑, ←, →, B
Fatality-2 ←, ←, ↓, X
Pit Y, Y, B
Babality →, ←, →, ←, A
Friendship Y, Y, Y, ↓
Brutality X, X, Z, C, C, B, B, A, A, X, Z

Серии

1 Z, X, X, A, ↓, →, X
2 Z, X, X, A, Z
3 Z, Z, ←, Z

JADE

Суперудары

1 ↓, →, C
2 ←, ←, →, A
3 ←, →, A
4 ←, →, C
5 ←, →, X
6 ←, →, Z

Fatality-1 ↑, ↑, ↓, →, X
Fatality-2 Y, Y, Y, B, Y
Pit ←, →, ↓, Y
Babality ↓, ↓, →, ↓, Z
Friendship ←, ↓, ←, ←, Z
Brutality X, C, X, A, Z, Z, C, B, B, X, Z

Серии

1 X, X, ↓, A, ↓, X
2 X, X, ↓, A, C, Z, C, ←, Z
3 Z, Z, C, ←, Z

NOOB SAIBOT

Супердары

1 →, →, X
2 ↓, ↑
3 ↓, →, A

Brutality:

X, C, A, B, C, Z, X, A, B, C, Z

Серии

1 C, C, C, C
2 X, X, A, Z

KANO

Супердары

1 ↓, →, A
2 ↓, →, X
3 ↓, ←, X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.

Fata1ity-1 A, B, B, Z
Fata1ity-2 Держать A, →, ↓, ↓, →
Pit ↑, ↑, ←, C
Babality →, →, ↓, ↓, C
Friendship C, Y, Y, Z
Brutality X, A, B, A, X, B, Z, C, B, Z, C

Серии

1 X, X, ↓, A, ↓, X
2 X, X, A
3 Z, A
4 Z, Z, C, ←, Z
5 X, X, Z, C, ←, Z

SONYA

Супердары

1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←, Z
4 →,←,X

Fata1ity-1 ←,→,↓,↓,Y
Fata1ity- 2 Держать Y + B, ↑, ↑, ←, ↓
Pit →, →, ↓, X
Babality ↓, ↓, →, C
Friendship ←, →, ←, ↓, Y
Brutality X, C, B, X, C, B, X, A, B, Z, C

Серии

1 X, X, A, ←, X
2 Z, Z, ←, Z
3 Z, Z, X, X, ↑, A
4 Z, Z, X, X, A, ←, X

MILEENA

Супердары

1 Держать X 3 сек.
2 →, →, C
3 ←, ←, ↓, Z

Fata1ity-1 ←,←, ←, →, C
Fata1ity-2 ↓, →, ↓, →, A
Pit ↓, ↓, ↓, A
Babality ↓, ↓, →, →, X
Friendship ↓, ←, →, X
Brutality X, A, A, X, B, Z, C, Z, B, X, A

Серии

1 Z, Z, C, ←, Z
2 X, X, Z, Z, ↓, →, C
3 X, X, ↑, A, ↓, X

SUB-ZERO

Супердары

1 ↓, →, A 2 ↓, ←, A
3 ↓, →, X 4 ←, A + B
5 ↓, →, ←, X 6 ↓, ←, →, X

Fata1ity-1 B, B, Y, B, Y
Fata1ity-2 ←, ←, ↓, ←, Y
Pit ←, ↓, →, →, Z
Babality ↓, ←, ←, Z
Friendship C, Y, Y, ↑
Brutality X, C, Z, A, X, Z, Z, X, X, A, X

Серии

1 X, X, A, C, Z, ←, Z
2 X, X, C, Z, ←, Z
3 Z, Z, ←, Z
4 X, X, Z

CLASSIC SUB-ZERO

Супердары

1 ↓, →, A
2 ↓, ←, C
3 ←, A + B

Fata1ity-1 ↓, ↓, ↓, ↓, X
Pit →, ↓, →, →, X
Brutality X, A, X, B, C, C, Z, Z, A, X, A

Серии

1 X, X, ↓, A, ↓, X
2 X, X, C, ←, Z, →, C
3 Z, →, Z, ←, C

KUNG LAO

Супердары

1 ←, →, A 2 ↓, ↑
3 →, ↓, →, Y 4 ↑, ↓, Z

Fata1ity-1 Y, B, Y, B, ↓
Fata1ity-2 →, →, ↓, ←, X
Pit ↓, ↓, →, →, C
Babality ↓, →, →, X
Friendship Y, A, Y, C
Brutality X, A, C, Z, B, X, A, C, Z, B, X

Серии

1 C, C, ←, Z
2 X, C, Z
3 X, A, X, A, C, C, ←, Z

SEKTOR

Супердары

1 →, →, A
2 →, →, C
3 ↓, ←, X

Fata1ity1 A, Y, Y, B
Fata1ity2 →, →, →, ←, B
Pit Y, Y, Y, ↓
Babality ←, ↓, ↓, ↓, Z
Friendship Y, Y, Y, ↓
Brutality X, X, B, B, Z, Z, C, C, A, A, X

Серии

1 X, X, Z, Z, ←, Z
2 X, X, ↓, A
3 Z, Z

KITANA

Супердары

1 →, →, X + A
2 ←, ←, ←, X
3 ↓, ←, X

Fatality-1 ←, ↓, →, →, Z
Fatality-2 Y, Y, B, B, C
Pit →, ↓, ↓, C
Babality →, →, ↓, →, Z
Friendship ↓, ←, →, →, A
Brutality
X, X, B, Z, B, C, B, A, B, X, B

Серии
1 Z, Z, C, ←, Z
2 X, X, ←, A, →, X

ERMAC
Супердары
1 ↓, ←, A
2 ↓, ←, X
3 ←, ↓, ←, Z
Fatality1 ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, B
Fatality2 Y, B, Y, Y, Z
Pit Y, Y, Y, Y, C
Brutality X, X, A, B, Z, C, B, X, A, C, Z
Серии
1 Z,A
2 X, X, ←, A, Z, C
3 Z, Z, C, ←, Z
4 X, X, ←, A, ↓, →, A

SCORPION
Супердары
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
3 B в воздухе
Fatality1 →, →, ↓, ↑, Y
Fatality2 ↓, ↓, ↑, Z
Pit →, ↑, ↑, A
Babality ↓, ←, ←, →, X
Friendship ←, →, →, ←, C
Brutality X, X, B, Z, Z, C, Z, X, X, A, X
Серии
1 Z, Z, C, C
2 X, X, ↑, A
3 X, X, Z, ←, Z

CYRAX
Супердары
1 ←, ←, C
2 →, ↓, B
3 Держать C, ←, ←, Z
4 Держать C, →, →, Z
5 Когда противник в воздухе ↓, →, B, A
Fatality1 ↓, ↓, →, ↑, Y
Fatality2 ↓, ↓, ↑, ↓, X
Pit Y, B, Y
Babality →, →, ←, X
Friendship Y, Y, Y, ↑
Brutality X, Z, X, Z, Z, X, Z, X, Z, C, A
Серии
1 X, X, A
2 X, X, Z, X, Z, ←, Z
3 Z, Z, ←, Z

KABAL
Супердары
1 ←, ←, X
2 ←, ←, ←, Y
3 ←, →, C
Fatality-1 ↓, ↓, ←, →, B
Fatality2 Y, B, B, B, Z
Pit B, B, Z
Babality Y, Y, C
Friendship Y, C, Y, Y, ↑
Brutality X, B, C, C, C, Z, A, A, A, X, A
Серии
1 C, C, X, X, ↓, X
2 C, C, X, X, ↓, A, ↓, X
3 C, C, X, X, Z, ←, Z
4 C, C, Z, ←, Z

SINDEL
Супердары
1 →, →, A
2 →, →, X
3 ←, ←, →, Z
4 ↑, ↓, →, C
Fatality1 Y, B, B, Y, + B
Fatality2 Y, Y, B, Y, B
Pit ↓, ↓, ↓, A
Babality Y, Y, Y, ↑
Friendship Y, Y, Y, Y, Y, Y, ↑
Brutality X, B, C, B, C, Z, B, Z, C, B, A
Серии
1 Z, X, X, ↓, X
2 Z, X, X, A, Z
3 Z, Z, ←, Z

SMOKE
Супердары
1 ←, ←, A
2 ↑, ↑, Y
3 →, →, C
4 B в воздухе
Fatality1 ↑, ↑, →, ↓
Fat 2 ↓, ↓. →, ↑, B + Y
Pit →, →, ↓, C
Babality ↓, ↓, ←, ←, Z
Friendship Y, Y, Y, Z
Brutality X, C, C, Z, B, B, A, A, X, B, B
Серии
1 X, X, C, Z, A
2 X, X, Z
3 Z, Z, A
4 X, X, A

CLASSIC SMOKE
Супердары
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
3 B в воздухе
Fatality2 Y, B, Y, Y, Z
Pit →, ↑, ↑, A
Babality ↓, ←, ←, →, X
Brutality X, X, B, C, Z, X, Z, X, Z, A, C
Серии
1 X, X, ↑, A
2 X, X, Z, ←, Z
3 Z, Z, C, C

LIU KANG
Супердары
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
Fanality-1 →, →, ↓. ↓, C
Fanality2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
Pit Y, B, B, C
Babality ↓, ↓, ↓, Z
Fanality Y, Y, Y, ↓+ Y
Brutality X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
Серии
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
Супердары
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X

3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
*Fanality*1 Держать A, ↓, →, →, ↓
*Fanality*2 Держать A, Y, B, Y, B
Pit ↑, ↑, ←, A
Babality Y, Y, Y, C
Friendship C, Y, Y, ↓
Brutality X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
Серии
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z
Секретные строки
A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

ПАРОЛИ

205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом
020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«ПРИКОЛКИ» (ДЛЯ МК-3 И UMK-3).

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код **033564** или **769342** или **141969**, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать **START**. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на Fatality, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код **955955**. На 11 бой можно поставить любой код и код **955955** при этом сохранится. *Невидимый игрок* – поставить ENDURANCE MODE, на первом джойстике выбрать SONYA, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, SONYA'ей прыгнуть с ударом ноги и потом нажить ↓ + **A** + **B**.

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**. *Искажение заднего плана* – одному игроку выбрать MOTARO, а второму – любого другого, теперь MOTARO прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку A или X и до того, как MOTARO приземлится на землю, нажать и удерживать #dn#, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до SUB-ZERO, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код **494494**, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием ↓ + **X**.

Прерывание Fatality– одним игроком взять SEKTOR'а, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти SEKTOR'ом почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый CAYREX – взять CAYREX'а и, когда появится надпись «FINISH HIM», кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать MERCY.

Кислотные игроки – поставить ENDURANCE MODE, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'а, и когда у противника будет DENGER, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код **769342** или **969141**. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать SMOKE, исчезнуть и SMOKE'ом выбросить противника на верхний этаж.

Исчезновение звука, зависание – поставить строку **SECFFRETS** и посмотреть биографию SMOKE'а.

Плавающий экран или что находится ниже PIT'а – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать SHANG TSUNG'а, убить противника и после появления надписи FINISH HIM, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Узнать, кого выбрали? - Перед выбором игрока, удерживая ↑, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

Красные полосы – поставить **FATALITY-2** с одной кнопки, выбрать SHEEVA, и после надписи **FINISH HIM** отпрыгните от противника, зажмите кнопку **Z**, сделайте несколько шагов вперед, теперь прыгните обратно в сторону противника, и почти приземлившись, отпустите кнопку **Z**.

MORTAL KOMBAT 5

Williams Entertainment • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

Секреты:

Падающие ядовитые капли необходимо проходить в момент падения и исчезновения ее. Подойдя к падающим столбам необходимо сделать шаг вперед и тут же отойти. После момента удара столба о пол просто пройти его и т.д. Выйдя на балкон необходимо встать на него и просто спрыгнуть, тогда вы не разобьетесь. Подбираемые предметы можно использовать в режиме Pause подведя курсор и нажав C.

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS
Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN
Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q
Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H
Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D
Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J
Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F
Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G
Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D
Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M
War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):
PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):
GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):
BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Усиление защиты: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для команды «49ers»(они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	3 - 4W1FFBBBDD
4 - 4W1GKBBBDD	5 - 4W1HTBBBDD
6 - 4W1J?BBBDD	7 - 4W1K?BBBDD
8 - 4W1L?FBBDD	9 - 4W1M?KBBDD
10 - 4W1N?TBBDD	11 - 4W1P??BBDD
12 - 4W1Q??BBDD	13 - 4W1R??BBDD
14 - 4W1S??KBDD	15 - 4W1T??TBDD

16 - 4W1V???BDD
плэй-офф - 4W1W???BDD
чемпионат - 4W1X???BDD
кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN
(Out Runner)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, **B**, **C**, **A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки:

Когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 -

отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.
Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг**★★★★★★★**

Выбор уровня:
Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←,↑,←,↑, **Start**, **B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг**★★★★★★**

Пароли:

Токио	CAR
Монреаль	WALL
Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN
Барселона	SINKORSWIN
Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR
Сан-Франциско	SHELF
Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW
Милан	CUE
Париж	LCD
Мемфис	HOUSE

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.
Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг**★★★★★★**

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг**★★★★★★**

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.
A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг**★★★★★★★**

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг**★★★★★★★**

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений
- **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**
Переход к игре «ABC Simon Game»
- **B, A, ↓, C, →, A, B;**
Получение суперскорости
- **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**
Получение девяти жизней
- **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**
Получение 99 единиц любого оружия
- **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери ↓, 26 раз **A**, ↓.
Выбрать любой из 10 этапов:
B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг**★★★★★★★**

Пароли этапов игры:
2: рыба- MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень- OK4OP; 3: волк- PPNM8; 4: сова- QTTOL.
Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг**★★★★★★**

Секрет перехода из дома в дом:
В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A**, чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.
Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.
В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K
Заезд 3	484QNGRROLN40627
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X
Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑
8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:

1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:

1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:

1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B,↓,↑

TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→

4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★★

Пароли этапов:

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение. Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4-RALRRA	LEENI	DEFEL
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6-LARFRA	LWYLL	MADINE
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA
9-MORAG	MORRT	GLAYYD
10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14- LIANNA	UMWAK	VONZEL

15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
16- NORVAL	NULLON (NORVAC)	MALANI (NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A

Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C

Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.

Коды уровней:

3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW
(Stimpy's Invention (The))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:

«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02T01 007B4 300ME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02T00 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 126OU
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02T01 009FT 320LD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02T00 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01AG1 010N9 1411J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02T01 11CE5 3401P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011D0 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16I0A
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031S0 002ET 360D0
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST
(Beauty & the Beast)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры. Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте ↑, →, **A, B, A,** ↓, ←, **A,** ↓, **B, B, A.** Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS.TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо». После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия. После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B.** Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку. Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, **A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня. Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень. После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius

4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future
3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 AKEOP	5 KFEPZ	8 HSEPL
3 KFEOF	6 SSELS	9 HKEPP
4 FSEOA	7 FAEOI	10 HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2 JUMPED	27 PLURAL	52 PEOPLE	77 FLUFFY
3 JIGSAW	28 RUNNER	53 AROUND	78 SOCCER
4 WARSAW	29 STRIPE	54 HAMLET	79 QUARTZ
5 BANANA	30 GUITAR	55 FARMER	80 VALLEY
6 DUSTER	31 COYOTE	56 BEAGLE	81 HELMET
7 TENNIS	32 LONDON	57 CASTLE	82 JAGUAR
8 ISLAND	33 FOREST	58 TONGUE	83 SUNDAY
9 CRATER	34 APOLLO	59-LUXURY	84-PUBLIC
10 DENNIS	35 BORDER	60 SECOND	85 LEADER
11 PADDLE	36 CARPET	61 ACCEPT	86-MARKET
12 FATMAN	37 ENERGY	62 TYPING	87 TWENTY
13 SUMMER	38 ENGINE	63 UNITED	88 JUMTAR
14 CLOUDS	39 DOCTOR	64 CANDLE	89 NATURE
15 KEBABS	40 ACROSS	65 JUGGLE	90 FURROW
16 LIZARD	41 FLOWER	66 CHANGE	91-BUBBLE
17 SILVER	42 SYSTEM	67 PLAYER	92 SEESAW
18 BRIDGE	43 INSIDE	68 MEDUSA	93-PEANUT
19 RECORD	44 CINEMA	69 RABBIT	94 FRENCH
20 MOTHER	45 KEYPAD	70 FADING	95-SPRITE
21 SUNHAT	46 SISTER	71 BUTTON	96 CATTLE
22 NICKEL	47 CAMERA	72 DISCUS	97-FROZEN
23 LITTLE	48 SPIDER	73 ROMANS	98 IGNITE
24 TREATY	49 ORCHID	74 RUBBER	99 PUMICE
25 LISTER	50 SATURN	75 LIVELY	100 BOTTOM
26 SHARKS	51 AMAZON	76 MIDDLE	

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI
(Samural The Second)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Ознакомление с игрой:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C

Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:
Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:
Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку B). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY	Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT	Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK		

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;
CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;
HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;
JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;
LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;
PALMS -	Miami;
BEACH	San-Diego;
STARS	Los Angeles;
BRONCOS	Denver;
PIZZA	Chicago;
CAPITAL	Washington;
TOTEM	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Выбор героя: Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите A, ↑, C
Буфф:	Нажмите ←, C, B
Эль Торо:	Нажмите B и C, затем A, ↓
Гуано:	Нажмите ↑, →, потом A и B
МС Файр:	Нажмите ↓, C, →
Монди:	Нажмите A и B, затем ↓ и ←
Рамзес:	Нажмите →, ←, A
Робо Чик:	Нажмите →, ←, ↓
Шеба:	Нажмите B и C, потом B и B
Скинни:	Нажмите →, ↓, →
Вебра:	Нажмите A и C, потом ↑ и →
Визил:	Нажмите ↓, →, ↑

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)	Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)	Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)	Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT	Floor 41	CAFK
Floor 49	XCAP	Floor 51	ISAP
Floor 60	CLYT (босс)	Floor 61	FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE *(Chaos Engine)*

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44	2 Q3BK7PYNS794
3 8HBBTX2MCHTJ	3 LV6W7QKONYB5
4 RCT7C4MYR854	4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59	3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K	

MERCENARY and CPU NAVVIE SCIENTIST and CPU NAVVIE

2 ZBVBHSQPT73Q	7LJLHPHMWBN1
3 GQZHHMW1#70H	3 3B5YXP5D#8H9
4 40R52P7FZP1C	H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (Sonic 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: **↑↑↓↓↑↑↑↑**. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите **↓**. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите **↓, ↓, B, ↓, ↓, C**.

Пароли уровней:

Уровень 2	EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3	IDO GEM IAL LDL
Уровень 4	ADE XOE ZOL OME
Уровень 5	EFH VEI RAG ORD
Уровень 6	ADE NAI WRA LKA
Уровень 7	EFH XOE IAL LDL
Уровень 8	EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2	REISOR	3	ETLBUD
4	TABRAE (TEKROH)	5	ELPOEB
6	PHENIX	7	GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)
3 -	DUJJON
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)
5 -	CHIRGH
6 -	YUGDIS
7 -	NUHMEY
8 -	DUJQEL
9 -	QAWHAQ
10 -	LINDAB
11 -	REJHOM

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE
(Bare Knuckle)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор этапа и жизней:
На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:
При появлении этой надписи наберите →, →, **B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:
Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:
В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2
(Bare Knuckle 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа
Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3
(Bare Knuckle 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:
На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL	***SKATE***
Движение 1: X+→+→	Движение 1: X+→+→
Движение 2: X+↓+→	Движение 2: X+→+↓
Движение 3: X+→+↓+↓	Движение 3: X+↑+→+→
BLAZE	***DR. ZAN***
Движение 1: X+→+→	Движение 1: X+→+→
Движение 2: X+→+↑	Движение 2: X+→+↑
Движение 3: X+↓+→+↑	Движение 3: X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:
Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:
Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:
Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи):→,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓ →+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!».

Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Очень большой начальный кредит:
Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:
В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:
Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA	MESONS	GORGON
GIBSON	SARTRE	TENSOR
BOSONS	QUANTA	LEPTON
BARYON		

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:
Выбор уровня:
NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пополнение энергии:
Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их, тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:
Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:
Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ←или→). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:
Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира.

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выход в меню
В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор уровня:
При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓,A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:
В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни: QMMKNMD
Уровень3, 5 жизней: FNYHHLX
Уровень4, 5 жизней: DBZJJMY
Уровень5, 7 жизней: JBZNKGN
Уровень6, 9 жизней: DLQJPGY
Уровень7, 9 жизней: NMTJSKC
Уровень8, 8 жизней: KWSKTWK
Уровень9, 7 жизней: MLQKTWK

Энергия: BGGRLY
Оружие: BGWPNS
Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу 🡻. Потом нажмите **A**, **B** два раза, **A**, **B**, **A** два раза, **B**, **A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня. Для выбора уровня нажмите 🡹, 🡻, 🡺, 🡸 и **START** в экране заглавия.

Продолжения. Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение. В режиме паузы нажмите 🡹, 🡻, 🡸, 🡺 и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите 🡹, 🡻, 🡸 и 🡺, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите 🡹, 🡻, 🡸, 🡺, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите 🡹, 🡻, 🡺, 🡸, **A**, **B**, **C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите 🡼, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2: CHSGM
Уровень 3-1: PKSND
Уровень 1-3: MKSNS
Уровень 3-2: CWBPM
Уровень 2-1: SGGBY
Уровень 3-3: SFTNP
Уровень 2-2: JLGPH
Уровень 4-1: CMVDG
Уровень 2-3: JDRSD
Уровень 4-2: BYTCM
Неуязвимость: RWRZS

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	*Вариант 2 (22 жизни)*
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8- GPTCNRPMK94	
9-BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.

Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Тренировочный режим. На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню. В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, 🡻, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии: Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,🡺,A,C, A,🡻,A,B,🡺,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом: Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте 🡹,🡺,A,B,A,🡻,🡸,A,🡻 (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:
Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте **B,A,B,A,←,↑.**
Дополнительная жизнь:
Сделав паузу, нажимайте **→,↑, B, A, ↓, ↑, B,↓,↑,B**
(срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★

Получение дополнительных жизней:
Нажмите и удерживайте одновременно **A,B,C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте **↓**, потом нажмите **START**.
Получение бесплатной защиты:
Нажмите и удерживайте **→**, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2:	SRVDR
Уровень 3:	SNGDN
Уровень 4:	BGSTR
Уровень 5:	PLEUP
Уровень 6:	PGBRL
Уровень 7:	BLDVN
Уровень 8:	DINSJ
Уровень 9:	NRVNA
Уровень 10:	NLYNG
Уровень 11:	BTBYS
Уровень 12:	SPKNS
Уровень 13:	PRDIG
Уровень 14:	SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг ★★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★

Дополнительный уровень:
Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.
Пароли:
Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:
Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:
Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.
ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:
Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds
ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:
Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★

Опции:
Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и **↓** на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:
Сделайте паузу и нажмите ← и **C** одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и **C** одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и **C** одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:
Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:
При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая **C**, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C,** →, **A, B** (срабатывает не на всех картриджах).
Бессмертие: B, ↑, **B, B, A**
Бесконечные сюрикены: в паузе наберите ←, ↓ , **A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv «?»	JnL8*NKmg
DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW
TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok
DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2
Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm
?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5
bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD
TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD
Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?
KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ
?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT
Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK
Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB
Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR
Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR
Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ
Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START,** нажмите →, **A,**↓, **A,**→, **B,**←,↑,→.
Дополнительная жизнь: Start,↑,↓,←,←,**A,**→,↓.
Пропуск этапа (↑**) или стадии (**→**): Start, C,** →, **A, B, B, A,** ←, ←, **A,** →, ↓.
Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, **A, C,** ↑, ↓, **A.**

Для среднего и старшего школьных возрастов

Лучшие игры для Sega Mega Drive II, IV, Genesis I, II, Symba`s I, II

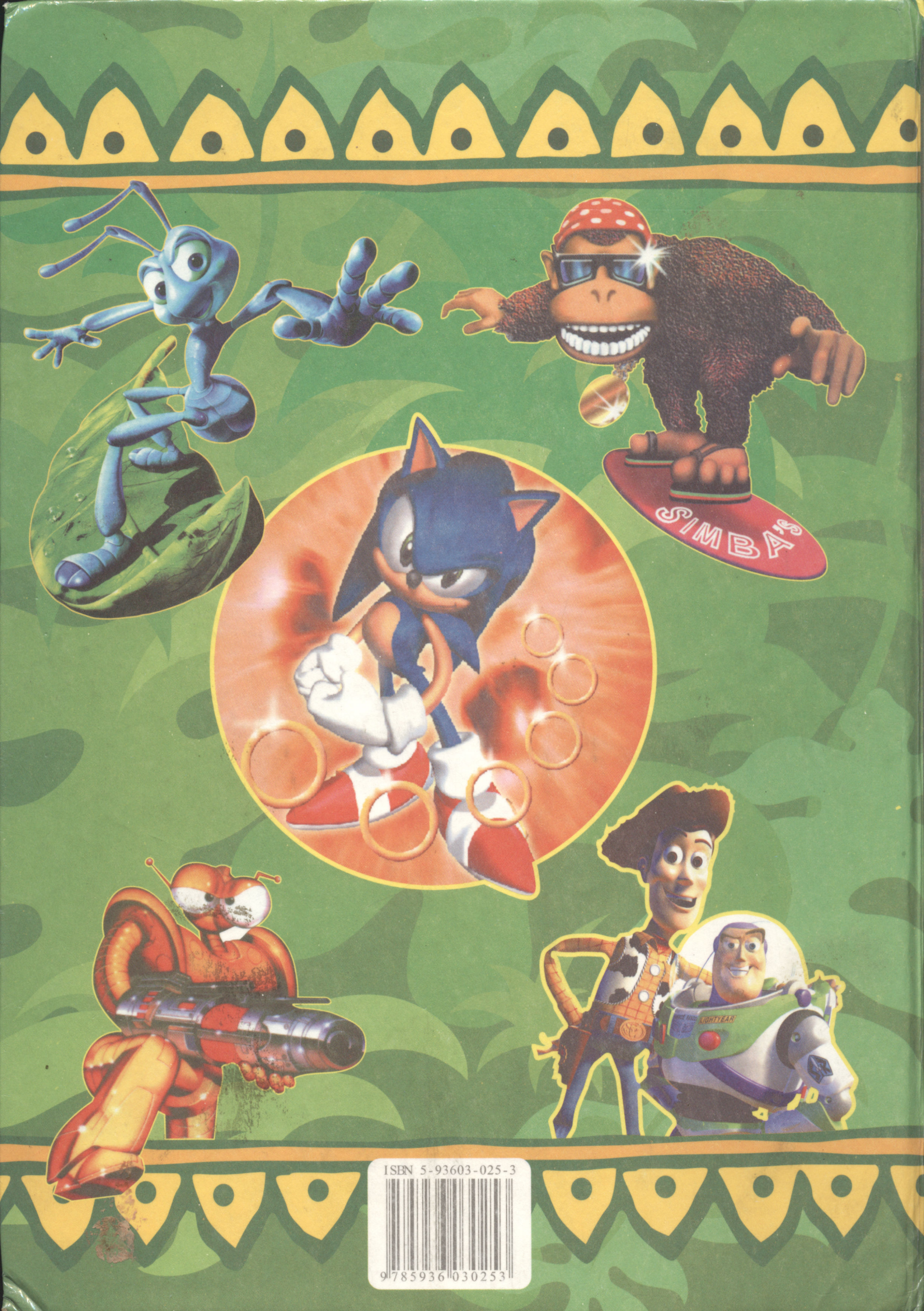
Руководитель проекта: ***Кевлюк А.А.***

Корректор: ***Лытаева М.Л.***
Компьютерная верстка и дизайн: ***Шундалова Л.Ю.***
Художники: ***Трухина Ольга, Гвалия Олег, Девжеев Владислав, Пустохин Павел***
Художественное оформление обложки: ***Девжеев В.А.***

Подписано в печать 07.12.2000. Формат 60X90/8.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 53 п.л.
Тираж 10000 экз. Заказ 1038.

Лицензия ЛП № 000254 от 16.09.99
БООИ «Нева-Визит». 194100, С-Пб, ул. Новолитовская, 15

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ордена Трудового Красного Знамени ГП «Техническая книга»
Министерства Российской Федерации по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29



ISBN 5-93603-025-3
9 785936 030253